

NOTES DE RECHERCHE

DES TIERS-LIEUX AUX PLATEFORMES D'INNOVATION TERRITORIALES ...

DÉFINITIONS ET CLARIFICATION DE CONCEPTS



Pilote :

Bruno BIANCHET (Lepur-ULiège)

Chercheurs :

Dorian CLAEYS (Lepur-ULiège)

Réginald FETTWEIS (Lepur-ULiège)

Hubert MALDAGUE (Lepur-ULiège)

Fabian MASSART (Lepur-ULiège)

Marie VEYS (Lepur-ULiège)

Photo de couverture : Hubert MALDAGUE, 2022, La Plaine Images, Tourcoing

Éditeur :

Thibaut Croughs (Lepur-ULiège)

NOTES DE RECHERCHE

DES TIERS-LIEUX AUX
PLATEFORMES D'INNOVATION
TERRITORIALES ...

DÉFINITIONS ET CLARIFICATION DE CONCEPTS

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES.....	4
RÉSUMÉ.....	5
INTRODUCTION.....	6
1 Tiers-lieux.....	7
1.1 Présentation générale.....	7
1.2 Une géographie des tiers-lieux en évolution.....	9
1.3 Tiers lieux et développement territorial : l'exemple de stratégies menées en France.....	9
1.4 Tiers-lieux en Wallonie : aux origines de la réflexion.....	10
2 Des tiers-lieux aux plateformes d'innovation wallonnes.....	11
3 Les autres types de lieux relevant de l'innovation territoriale.....	14
3.1 Espaces de coworking (ECW).....	18
3.2 Espaces publics numériques (EPN).....	21
3.3 Living labs.....	22
3.4 Laboratoires de fabrication numérique : Fablabs et concepts similaires.....	22
3.4.1 Hackerspaces ou hacklabs.....	24
3.4.2 Makerspaces.....	24
3.4.3 Techshops.....	24
3.5 Comptoirs des ressources créatives.....	24
3.6 Recycleries / ressourceries.....	25
3.7 Repair-café.....	26
4 Hubs créatifs wallons.....	27
4.1 Présentation générale.....	27
4.2 Évolution des Hubs Créatifs wallons.....	30
4.2.1 Évaluations des hubs créatifs.....	30
4.2.2 Contexte.....	31
4.2.3 Refonte du modèle « hub créatif » : les « néo-hubs ».....	32
4.2.4 Cahier des charges.....	32
4.2.5 Bilan et principes directeurs de la réforme des plateformes d'innovation.....	33
5 Centres d'entreprise et d'innovation (CEI).....	33
5.1 Présentation générale.....	33
5.2 Incubateurs, pépinières, accélérateurs.....	34
5.3 Centres européens d'entreprise et d'innovation (CEEI).....	34
Conclusions.....	36
Bibliographie.....	38
Liens utiles et références sur les tiers-lieux.....	40

RÉSUMÉ

Depuis de nombreuses années déjà, les domaines du numérique, du circulaire et du créatif sont sur le devant de la scène, que ce soit dans l'actualité ou dans les stratégies et politiques mises en place par les niveaux de pouvoir compétents, de l'Union européenne aux villes et communes, en passant par la Wallonie. Ils participent au renouveau du tissu économique de ce début du XXI^e siècle. Les récentes annonces et perspectives en matière de réindustrialisation de l'Europe, de Green Deal ou de stratégie européenne circulaire renforcent l'intérêt pour ces thématiques souvent désignées comme porteuses pour le renouveau du tissu économique et vertueuse du point de vue environnemental. La Wallonie s'est également inscrite, de longue date, dans cette mouvance, faisant des trois dimensions citées l'objet d'une série de stratégies, de politiques et d'initiatives durant la dernière décennie. De manière générale, ces thématiques sont l'objet de nombreuses initiatives politiques, avec par exemple et selon les différents niveaux de pouvoir, les programmes Horizon 2020 et, récemment, Horizon Europe, la Stratégie régionale de Spécialisation intelligente S3 ou le plan de relance de la Wallonie.

Une série de lieux proposant une multitude de services destinés à catalyser des idées, de l'innovation et de la création en biens, produits et services divers sont apparus comme de puissants leviers pour activer et renforcer les écosystèmes locaux tout en stimulant la collaboration et un solide esprit de communauté. La littérature francophone attribue à ces espaces le terme de « tiers lieu », ou troisième lieu, cadre intermédiaire entre le domicile et le lieu de travail. Ils découlent de la notion de *third place* émise par Oldenburg (1989), premier auteur à avoir défini ce concept.

Le terme de « tiers lieu » est toutefois générique, et regroupe une série de réalités différentes. Il est apparu, en Wallonie, le besoin de définir et d'expliquer de manière plus approfondie non seulement le terme en lui-même, mais aussi les différentes réalités qu'il recouvre, en s'inspirant d'une série de travaux, parmi lesquels une réalisation de la Sowalfin, du SPW Economie et de l'Agence wallonne du Numérique. L'objectif de cette note est avant tout un essai de clarification de concepts, et correspond à l'un des volets de l'année 2021 de la recherche sur les dynamiques économiques émergentes et le territoire.

INTRODUCTION

Depuis plus d'une décennie maintenant, le développement des technologies de l'information et de la communication (TIC) ainsi que de nouvelles économies (notamment numérique) a eu un impact considérable sur le monde professionnel, en ce compris l'organisation du temps et des lieux de travail, faisant émerger de nouvelles manières de travailler (New Ways of Working). Le télétravail a ainsi pris une place significative dans le monde professionnel, celui-ci s'effectuant majoritairement à domicile, mais aussi dans des lieux qui ne sont ni ce domicile ni le lieu de travail. Ces tendances s'adressent avant tout au travail « immatériel » du secteur tertiaire, toutefois ce phénomène émerge aussi pour des tâches manuelles et de production, avec une volonté d'expérimenter une idée, un processus... en-dehors du domicile. Elles furent boostées par la crise sanitaire (Bianchet et Al., 2021)

D'autre part, la formation de réseaux, les opportunités d'interactions et, dès lors, les lieux de rencontre apparaissent fondamentaux, de manière à décroquer des connaissances qui sont aujourd'hui séparées et compartimentées. Les relier ne se fait cependant pas sans l'exigence de la contextualisation (Moreno, 2020). Ces besoins s'appliquent singulièrement, mais sans exclusivité, aux domaines des économies numérique, circulaire et créative dont le comportement territorial a été étudié en 2020 et 2021 dans le cadre d'une recherche menée par la CPDT et de laquelle découle plus particulièrement la présente note.

Transcrit au territoire, ce constat implique de comprendre le fonctionnement de ce dernier, de la ville/du village dans sa région, son pays, voire étendre la réflexion à l'échelle mondiale. Il s'agit aussi de dépasser la vision physique du territoire qui ne peut se résumer à son aménagement, son urbanisme, sa mobilité, mais qui comprend aussi les interactions et rétroactions qui s'y déroulent entre acteurs (Moreno, 2020).

Aujourd'hui, l'émergence de lieux en lien avec l'implémentation locale de ces dynamiques économiques, de leur forme d'organisation et de leur chaîne de valeur s'apparente au champ de ce qu'on qualifie aujourd'hui d'« **innovation territoriale** ». Celle-ci est définie comme : « une réponse nouvelle (ou transférée dans un contexte nouveau) à une problématique et/ou à un besoin identifié collectivement sur un territoire, en vue d'apporter une amélioration du bien-être et un développement local durable. Son caractère proprement « innovant » repose notamment sur :

- Une adaptation fine à un contexte territorial donné ;
- Une mobilisation des ressources et des atouts locaux ;
- Un modèle économique durable ;
- Une capacité à mobiliser les acteurs locaux et notamment les citoyens dans une logique de coconstruction ou coproduction : l'innovation se fait ainsi par tous les acteurs du territoire. » (Oural, 2015).

L'innovation territoriale, entendue dans un sens large, recouvre toutes les modifications novatrices dans la production de biens et services, dans les activités et les interactions sociopolitiques qui transforment un milieu (Divay, 2020). Selon Klein, elle peut être catégorisée selon quatre approches : productive, technologique, politique et sociale (Klein, 2009).

Territorialement, l'émergence de « **tiers-lieux** » où peuvent être échangées, testées et validées les idées innovantes répond à cette nécessité.

Le « tiers-lieu », ou « troisième lieu », de « third place » en anglais, est un concept introduit en 1989 par le sociologue Ray Oldenburg. Il désigne un espace physique intermédiaire entre le domicile et le travail d'un individu, une solution hybride entre convivialité et concentration (Oldenburg, 1999). Le tiers-lieu est un espace de proximité et de travail favorisant la mixité sociale et le brassage des idées (innovantes), où la **communauté** est au centre de son fonctionnement.

Le tiers-lieu apparaît toutefois comme un objet à la définition et au périmètre particulièrement flous, et pouvant être confondu et/ou assimilé avec d'autres types de lieux dont la définition est elle-même pas toujours univoque. La littérature regorge pourtant de définitions des concepts de tiers-lieu, d'espace de coworking, de fablab... celles-ci variant d'un cas d'étude à l'autre ou d'un contexte à l'autre. La présente note de recherche tente, au départ de la recherche effectuée par la CPDT sur les relations entre les territoires et les trois dynamiques économiques émergentes que sont le numérique, le créatif et le circulaire, une définition de ces lieux dont l'universalité ne peut être formellement établie, mais qui prend notamment en compte le contexte et les initiatives passées et existantes du territoire wallon.

1 Tiers-lieux

1.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le « tiers-lieu », ou « troisième lieu », de « third place » en anglais, désigne un espace intermédiaire entre le domicile et le travail d'un individu, une solution hybride entre convivialité et concentration, où se déploierait une partie de la vie sociale et communautaire. Ray Oldenburg les désigne également comme étant « a home away from home ». Sous cet angle, il peut être désigné comme étant un « second foyer ». En bref, le tiers-lieu c'est l'espace physique au sein duquel s'épanouit l'individu, intégré à une communauté qui caractérise ce lieu et le fait vivre, favorisant la mixité sociale et le brassage des idées. Selon Antoine Burret (2015), un tiers-lieu désigne un espace **intentionnellement conçu pour produire des solidarités sociales**, qui se perpétue grâce à celles-ci et n'existerait pas sans. La présence d'usages partagés entre des pratiques amateurs et professionnelles entraîne une évolution du travail combinant culture du partage et coopération entrepreneuriale.

Le tiers lieu est « un ancrage localisé où les savoirs, les idées, les concepts rencontrent ceux qui les font vivre et évoluer au quotidien. Approche marchande et non marchande, ascendante et descendante, au-delà des barrières cognitives, il s'agit de se donner de l'avenir. Et cela passe par la **mutualisation des ressources matérielles, le partage d'information et la création collective de commun** » (Burret, 2015).

Les tiers-lieux sont, en résumé, des **espaces de proximité et de travail (nomade et à distance), partagés et collaboratifs, des lieux ressources où sont mis à disposition du matériel et un accompagnement de projet et où les compétences des différents acteurs sont mises à profit dans la perspective d'innovation**. Ils mettent en exergue le « patrimoine informationnel » dans lequel les membres de la communauté puisent pour développer leurs propres produits ou services.

Depuis la fin des années 2000, des initiatives territorialement localisées structurées autour des principes de communauté, solidarité et citoyenneté (potagers associatifs, ateliers de réparation de vélo, fablabs et hackerspaces, etc.), fleurissent à travers le monde (Stokking & Leturcq, 2017 ; Lombardi, 2018).



Figure 1. Caractéristiques d'un tiers-lieu : connaissances, compétences, création d'innovation, communauté (Collet et al., 2017).

Dans la théorie des écosystèmes créatifs de Patrick Cohendet, David Grandadam et Laurent Simon (2010), les tiers-lieux appartiennent au **middleground**, lequel est un bien commun, co-créé par les membres de la communauté qui se déploient au sein de réseaux informels (l'underground) et les organisations qui l'entourent (l'upperground). Le middleground est caractérisé par quatre composantes complémentaires : des *spaces* (espaces cognitifs) où se développent des échanges construits d'idées, des *places* (lieux physiques voire virtuels) qui permettent aux individus de se rencontrer et de socialiser les expériences, des *événements* qui ouvrent le monde local aux influences extérieures, et des *projets* qui amènent les communautés à interagir et travailler ensemble (Sarazin et al., 2017). Les tiers-lieux offrent ainsi **une opportunité de développement et de mise en scène de l'innovation potentiellement déjà présentes**, active dans les réseaux, dans l'économie informelle, dans des pratiques sociales qui s'inventent hors du champ de vision institutionnel, et souvent contre lui (Burton, 2016).

Les pouvoirs publics désireux de mettre en œuvre des tiers-lieux, ont tout intérêt à prendre d'emblée en compte la nécessaire informalité du concept, son **polymorphisme**, ses identités plurielles. La grande diversité des tiers-lieux peut être répartie selon deux axes typologiques liés à leur perméabilité et leur **degré d'ouverture** (ouverture vs clôture) : un axe lié à la dimension spatiale et un autre lié à la dimension sociale de la perméabilité. La plus ou moins grande ouverture (tolérance) d'un tiers-lieu à la

diversité et au polymorphisme des compétences est au centre de la plupart des projets et de leur règlement interne : un fablab, un espace de coworking, des ateliers d'artistes partagés, un potager collectif, un repair-café, etc. Tous se préoccupent de, plus ou moins, ouvrir ou fermer le partage d'un lieu et d'un projet sur une triple base : utilitaire (besoin d'un lieu de travail, d'une machine coûteuse, etc.), affinitaire (intérêt pour un sujet particulier : économie circulaire, do-it-yourself, etc.) et identitaire (se reconnaître comme une communauté : « geeks », voisins autour d'un potager, etc.). L'**équilibre** ainsi trouvé, qui peut évoluer au cours du temps, est un facteur constituant du projet et de sa dynamique (Burton, 2016).

De surcroît, les tiers-lieux ont aujourd'hui une certaine tendance à l'**hybridation** : de plus en plus, l'on retrouve des lieux combinant espace de coworking, fablab, makerspace, incubateur de startups, etc. Cela s'explique d'une part, par une volonté d'équilibre financier entre des activités plus ou moins rentables, et une recherche de performance économique liée à une forme d'opportunisme face à des incitations publiques très ciblées, notamment vers le coworking. D'autre part, cela résulte aussi de la recherche d'une complémentarité et d'un enrichissement entre les différentes communautés, susceptibles de développer des projets communs. Ainsi, un fablab, un hackerspace ou un makerspace sont la continuité logique d'un incubateur puisqu'ils permettent aux porteurs de projets de développer rapidement des prototypes (Collet et al., 2017). La présente note de recherche revient ultérieurement sur ces différents concepts.

Ainsi, la réussite d'un tiers-lieu tient notamment à sa **capacité à créer de la valeur**. La manière avec laquelle cette valeur sera capitalisée et mise en circulation dépend en partie d'un autre équilibre, celui que le tiers-lieu trouve entre les trois types d'échanges économiques : l'échange marchand, l'échange redistribué (mutualisation des moyens et des équipements) et l'échange réciproque (horizontal, qui fait communauté). Cet équilibre lui est propre et participe à l'esprit du lieu (Burton, 2016).

Il est aussi à noter que les tiers-lieux ne sont pas foncièrement éloignés des sphères de l'économie numérique, mais aussi créative voire circulaire. Une bonne part des usagers des tiers-lieux se présentent comme une classe créative qui participe à une dynamique de mutualisation d'idées et de synergies, renforcées par la présence et l'utilisation de plateforme de réseautage virtuel à partir d'outils numériques (réseaux sociaux, messagerie instantanée) (Lorre, 2018).

Les tiers-lieux apparaissent à l'origine un processus urbain, « fruit de la ville créative ». La plupart des recherches sur ces espaces privilégient les métropoles en négligeant les autres tissus urbanisés. Pourtant, on assiste, depuis les années 2010, à une **diffusion des pratiques en dehors des zones les plus denses** (Le Nadant & Marinos, 2020).

Afin de promouvoir l'émergence de tiers-lieux, différents modèles d'intervention des pouvoirs publics sont identifiables :

- S'appuyer sur les besoins latents de divers acteurs locaux (associatifs, institutionnels ou privés) pour concevoir un ou des tiers-lieux financés et pilotés par les pouvoirs publics au nom d'une politique de développement économique ;
- Accompagner un ou des acteurs privés et/ou associatifs qui restent à l'initiative de la création du tiers-lieu ;
- Lancer un appel à projets ou, plus en amont, un appel à manifestation d'intérêt (AMI) pour la création de tiers-lieux. Cet appel n'est pas toujours adressé aux seules communautés de coworkers ou de makers déjà constituées, mais peut avoir pour ambition de faire émerger un marché du coworking qui permette la viabilité économique de ces lieux de travail partagés.

Dans un contexte d'injonction à l'efficacité économique des investissements publics, la tentation est forte pour ces collectivités d'opter pour des solutions « clés-en main » pour travailleurs nomades et entrepreneurs isolés, d'autant que les règles de la comptabilité publique, qui privilégient l'investissement dans les bâtiments et les équipements au détriment de l'embauche d'animateurs et d'un soutien aux animations événementielles, ne garantissent en rien l'émergence et la structuration de communautés collaboratives de coworkers ou de makers (Liefoghe, 2018).

Un certain nombre de chercheurs ont montré que les limites des politiques publiques ne tenaient pas seulement à ce flou dans les objectifs et les moyens, mais aussi à la **contradiction intrinsèque entre une logique d'institutionnalisation bureaucratique et un mouvement des tiers-lieux qui repose fondamentalement sur l'initiative individuelle et communautaire** (Liefoghe, 2018).

1.2 UNE GÉOGRAPHIE DES TIERS-LIEUX EN ÉVOLUTION

Durant deux décennies, les tiers-lieux furent avant tout le fruit de la « ville créative ». Ils sont en effet apparus de manière nettement privilégiée dans les grandes agglomérations urbaines, mais le recul opéré depuis lors a mis en exergue que les premières initiatives ont été davantage des éléments de façade que de véritables leviers du développement économique local. En effet, les tiers-lieux ont longtemps constitué des ressources pour la mise en discours de l'action métropolitaine, mais peu pour sa mise en projet, tant ils apparaissent **faiblement en lien avec leur environnement urbain et social**, en termes de localisation comme de production. Les particularités des contextes territoriaux, sur les plans institutionnel et politique, économique et urbain, concourent à inscrire chaque dispositif dans des configurations territoriales différenciées. Cela se lit dans leur localisation, la programmation de leurs activités ou leur modèle économique. Cette empreinte du territoire sur les dispositifs ne démontre pas pour autant l'ancrage urbain de ces dispositifs (Ferchaud, 2018).

La dernière décennie a vu une progressive diffusion du modèle se mettre en place, avec des développements se faisant en-dehors des grandes agglomérations. Ces tiers-lieux « hors métropolitains » sont souvent créés dans le cadre d'une ambition politique de **revitalisation des centres-bourgs**, de **rééquilibrage territorial** (amélioration de l'attractivité du territoire) ou de lien intergénérationnel. Ils rejoignent ainsi des problématiques, par ailleurs identifiées de longue date, de maillage du territoire par les services de proximité, de maintien de l'emploi local, mais aussi du lien social. L'enjeu est alors d'y retenir, voire d'attirer des télétravailleurs, des néo-ruraux et des « jeunes pousses » des filières innovantes, participant à la dynamisation de l'économie locale et au rapprochement entre emploi et habitat (Besson, 2017 ; Le Hars, 2019).

La **dimension multifonctionnelle et sociale** revêt une importance particulière dans le cas des tiers-lieux ruraux. Ces tiers-lieux ne se limitent pas à la fonction entrepreneuriale des espaces de coworking, mais offrent un ensemble d'aménités et de services mutualisés : connexions très haut débit, centres de ressources et de formations, pépinières d'entreprises, médiathèques, plateaux de création artistique, services publics, espaces café, etc. (Besson, 2017). Cette dimension multifonctionnelle participe à la viabilité économique du tiers-lieu du fait de sa plus grande visibilité par la présence de différents services et donc de différents publics (Le Hars, 2019).

En outre, il est important de penser la communauté d'utilisateurs avant de penser le tiers-lieu d'un point de vue strictement immobilier. La **préexistence d'un collectif d'utilisateurs**, appelé la « cellule souche » (groupe d'actifs mobilisés par la création d'un lieu sur leur territoire), va permettre à la communauté fédérée autour du lieu de grossir, attirant d'autres acteurs économiques qui vont venir s'agréger autour de la démarche. Or, cette co-construction du projet de tiers-lieu est encore difficilement entendue et pratiquée par les pouvoirs publics (Le Hars, 2019), sans doute vu la difficulté intrinsèque de dupliquer un patrimoine commun endogène.

1.3 TIERS LIEUX ET DÉVELOPPEMENT TERRITORIAL : L'EXEMPLE DE STRATÉGIES MENÉES EN FRANCE

En France, le développement des tiers-lieux est encouragé par les acteurs de la sphère publique qui trouvent dans ces espaces, un moyen de stimuler le développement économique local et l'innovation en exploitant les possibilités offertes par le numérique. C'est, par exemple, l'action menée par le Laboratoire du travail de demain (LBMG) qui met en place des initiatives originales, intelligentes et collaboratives dans le but de vivre notamment le travail autrement.

Peut aussi être cité le Programme interministériel « **Nouveaux lieux, nouveaux liens** » déployé par l'Agence nationale de la cohésion des territoires dont les grands axes sont (ANCT, 2020) :

- Favoriser le maillage le plus fin possible des territoires en tiers-lieux ;
- Donner les moyens aux tiers-lieux de diversifier leurs revenus en développant des services d'intérêt général déclinés en fonction des besoins des territoires ;
- Faciliter la professionnalisation et l'organisation des réseaux de tiers-lieux ;
- Impliquer des partenaires publics et privés autour de ce programme en proposant un cadre d'intervention commun et des outils mutualisés.

Six formes d'accompagnement sont proposées :

- Amorçage (via l'appel à manifestation « Fabriques de Territoire ») ;
- Soutien à l'investissement (via des subventions d'investissement gérées par les préfets) ;

- Fonds propres (via un fonds d'investissement faiblement rémunéré – ISR), pour les tiers-lieux privés ;
- Recettes d'exploitation ;
- Locaux (via une bourse aux locaux) ;
- Outils communs, pour ceux qui participent déjà à un tiers-lieu.

Épinglons également l'appel à manifestation d'intérêt permanent « **Fabriques de territoire** », qui s'inscrit dans le du programme « Nouveaux lieux, nouveaux liens ». Cet appel à manifestation d'intérêt a été lancé par sept membres du Gouvernement en juillet 2019 à la Cité Fertile de Pantin (93) à la suite du rapport de la « mission coworking » pilotée par Patrick Levy-Waitz, Président de la fondation Travailler autrement, visant à soutenir le développement des tiers-lieux et la structuration et professionnalisation du réseau de ces lieux hybrides. Ces lieux qu'ils soient tiers-lieux, fablabs, friches industrielles ou culturelles, espaces publics numériques ont démontré leur utilité incontournable pendant le confinement et la crise sanitaire qui ont accéléré leur consolidation. Doté de 45 millions d'euros, l'appel identifiera d'ici 2022, 300 fabriques, existantes ou en projet, dont 150 seront implantées en quartiers prioritaires de la politique de la Ville (QPV) et 150 dans les territoires non métropolitains. Une attention particulière est accordée aux initiatives liées au numérique dans toutes ses dimensions, les plus remarquables seront reconnues comme « Fabriques numériques de territoire ». L'État soutient à hauteur de 75 000 à 150 000 euros sur trois ans les Fabriques de territoire, le temps pour ces structures de conforter leur équilibre économique. Le financement proposé par l'État tient compte de l'offre de services et du lieu d'implantation (Gouvernement français, 2020).

En corollaire, citons également le programme « **Fabriques numériques de territoire** » qui vise à favoriser l'accès à la culture et aux savoirs, accès aux droits et aux services publics numériques, formation, apprentissage du code, création, fabrication, participation citoyenne, entrepreneuriat... Ces fabriques proposent de nombreuses activités autour du numérique aux habitants et professionnels du territoire. Ces Fabriques numériques de territoire sont soutenues, en 2019, par un bonus financier de 100 000 euros par tiers-lieu. La première sélection des Fabriques de territoire, organisée fin 2019, a repris 32 Fabriques numériques de territoire, situées au sein des quartiers de la politique de la ville. Elles sont actuellement 80 (ANCT, 2020b).

1.4 TIERS-LIEUX EN WALLONIE : AUX ORIGINES DE LA REFLEXION

Il est à noter que ce n'est pas la première fois que la CDPT s'intéresse à la problématique des tiers-lieux. Bien qu'ils n'en constituent pas l'objet principal d'attention, ces lieux ont été abordés dans le cadre de la recherche « Défis des espaces ruraux » opérée en 2014 et 2015 (CPDT, 2015). L'étude pointait déjà une série d'arguments positifs en faveur des tiers-lieux en milieu rural :

- Créateurs d'innovation ;
- Outils pour capter les flux de déplacement ;
- Espaces connectés et multi-services ;
- Facteurs d'attractivité territoriale.

De même, une série de moteurs et de freins pour le développement de ces tiers-lieux ruraux étaient particulièrement mis en avant :

- L'existence d'une communauté locale initiatrice et porteuse de projet, représentée par le potentiel à s'insérer dans des projets collaboratifs (supra-communaux) et l'importance du secteur des NTIC dont les travailleurs sont relativement bien sensibilisés aux opportunités que représentent les espaces de tiers-lieux ;
- Le potentiel quantitatif d'utilisation des tiers-lieux, illustré par la densité de population sur le territoire et sur les projections d'augmentation de la population ;
- Les zones de difficultés en lien avec les trajets pendulaires domicile-travail, en considérant que ces zones sont des zones comptant un nombre élevé d'utilisateurs potentiels, mais également où la création de tiers-lieux est stratégique vis-à-vis des problèmes de transports et de déplacements ;
- La connexion au haut-débit et très haut-débit, à la fois via le réseau de fibres optiques, et via les réseaux mobiles ;
- La présence de structures existantes sur lesquelles s'appuyer, tels que les espaces publics numériques et les ateliers ruraux.

Enfin, une série de recommandations et de leviers d'action étaient énoncés :

- Identifier et soutenir les communautés potentiellement porteuses d'un tiers-lieu rural ;
- Équiper les espaces ruraux les moins densément peuplés en fibre optique ;
- Prendre en compte les enjeux spécifiques aux territoires ;
- Explorer les opportunités de coworking dans le monde agricole.

2 Des tiers-lieux aux plateformes d'innovation wallonnes

Le terme de tiers-lieux est un concept générique et la littérature fait état d'un objet qui recouvre une série de réalités différentes selon ses objectifs, l'offre de biens et services qu'il propose ou encore le public visé. Plusieurs auteurs, francophones ou internationaux, ont proposé des typologies permettant de préciser l'objet d'étude. Parmi ces classifications, la typologie des tiers-lieux en fonction des activités et des finalités et proposée par Raphaël Besslon, Docteur en Science du territoire à l'Université de Grenoble, est particulièrement intéressante. Il distingue ainsi (Le Hars, 2019) :

- Les **tiers-lieux de travail / d'activités** : espaces de coworking. Le développement de tiers-lieux de travail s'inscrit dans la différenciation et la flexibilisation des espaces de travail, en ce compris l'utilisation flexible du logement pour le télétravail, la flexibilisation des espaces de bureau et le développement du travail mobile entre ces espaces. Ces espaces de travail « tiers » ne sont pas toujours considérés comme des aménités de travail bien définies et reconnues, ce qui impacte leur intégration aux pratiques de travail quotidiennes des usagers.
- Les **tiers-lieux numériques / d'innovation** : fablabs, makerspaces, hackerspaces, techshops, living labs réunissant une grande diversité d'acteurs.
- Les **tiers-lieux sociaux** : participation citoyenne, empowerment, entrepreneuriat social.
- Les **tiers-lieux culturels** : friches culturelles, bibliothèques troisième lieu, living labs ou learning labs.
- Les **tiers-lieux de service et d'innovation publique** : conciergeries solidaires, commerces multiservices, maisons de services au public (France), laboratoires d'innovation publique (France), créés à l'initiative des collectivités et souvent localisés dans les territoires peu attractifs.

D'autres essais ont tenté de restreindre le champ d'étude à quelques objets particuliers, en se focalisant sur une dimension plus productive voire, à l'extrême, économique. Ainsi, le rapport Mission Coworking de Patrick Lévy-Waitz, qui a recensé les tiers-lieux français en 2018, n'en a distingué que deux types : ceux à **dominante coworking** et ceux à **dominante fablab**. La principale différence repose sur la nature de la production : alors que les premiers impliquent une production plutôt immatérielle, les seconds intègrent une dimension de production matérielle sur des machines, le plus souvent numériques. On utilise d'ailleurs le terme d'« **atelier de fabrication numérique** » (AFN) pour tenir compte de la diversité des tiers-lieux à dominante fablab : fablabs, makerspaces, hackerspaces et techshops.

La complexité de la définition des tiers-lieux est à double tranchant pour leur développement, car elle peut rendre difficile la compréhension de leur existence auprès des citoyens et des institutions comme l'illustre la figure ci-après. Cependant, ce caractère modulable a l'avantage d'apporter une réponse qui s'adapte aux besoins de la communauté qui l'anime et/ou à un certain nombre d'enjeux territoriaux (Le Hars, 2019).

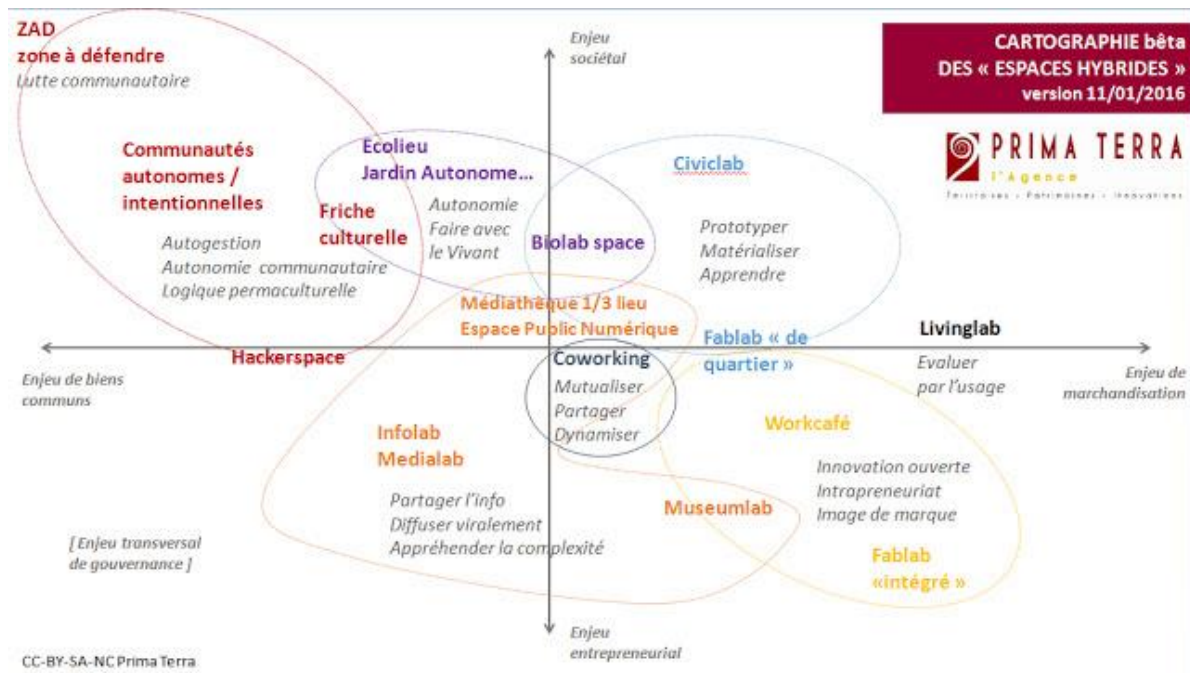


Figure 2. Cartographie bêta des « espaces hybrides », version 11/01/2016 (Fondation Travailler autrement, 2018).

En Wallonie, le rapport réalisé par l'Agence du Numérique, la SOWALFIN et le SPW Economie en 2019 propose une **typologie des tiers-lieux** dont la mission est de favoriser l'**innovation, l'entrepreneuriat, les usages numériques et la créativité**. Parmi ceux-ci, on compte les centres d'entreprises, les incubateurs et les accélérateurs, les espaces de coworking, les ateliers de fabrication numérique (fab labs, techshops, makerspaces, plateformes technologiques), les living labs, les hubs créatifs, les comptoirs des ressources créatives, les espaces publics numériques (EPN), etc. Ces tiers-lieux présentent globalement les caractéristiques communes suivantes (Agence du Numérique/SOWALFIN/SPW Economie, 2019) :

- Un lieu physique ou un espace identifiable ;
- Une communauté d'usagers ;
- Une équipe d'animation ;
- Un réseau d'accompagnateurs, d'experts, de mentors et/ou de consultants (public/privé) ;
- Des dynamiques collaboratives (échanges entre pairs résidents et avec les parties prenantes présentes sur le lieu).

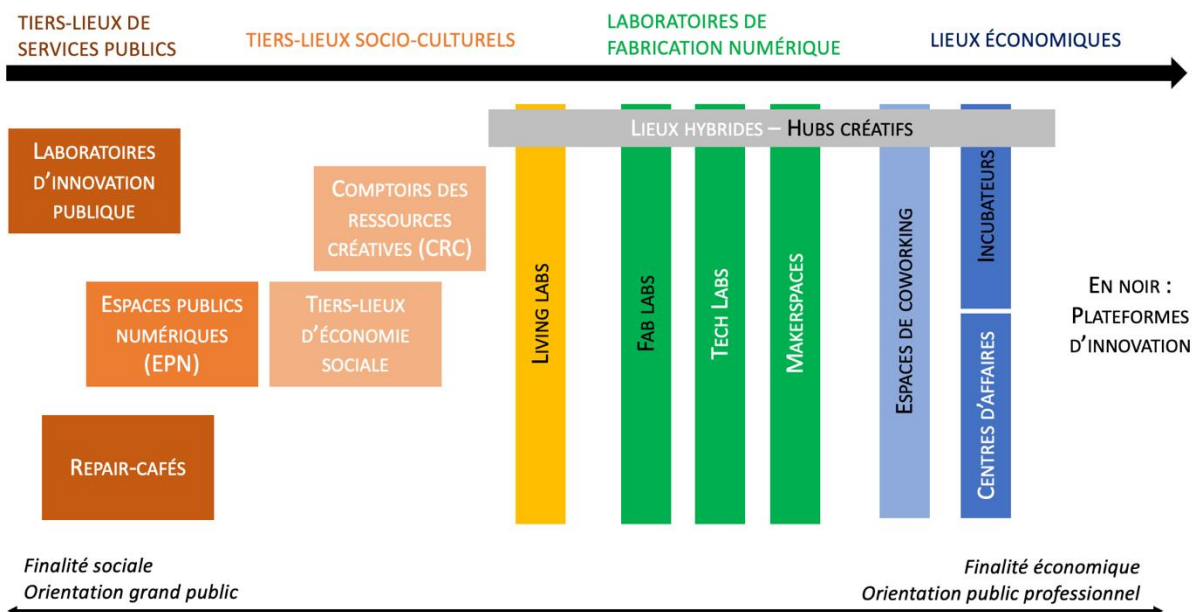


Figure 3. Typologie des tiers-lieux et des plateformes d'innovation en Wallonie (Agence du Numérique / SOWALFIN / SPW Economie, 2019). Schéma inspiré des travaux d'Ocalia et adapté aux spécificités du paysage wallon.

Les tiers-lieux peuvent constituer des espaces où l'innovation est l'objectif recherché principal. Cette catégorie de tiers-lieux, marquée par une présence importante des TIC, semble la plus courante (Lorre, 2018). En Wallonie, ces tiers-lieux sont dénommés « **plateformes d'innovation** ». Une plateforme d'innovation combine le plus **souvent une variété d'activités et de services** qui peuvent inclure l'incubation, le prototypage, le coworking ou des activités comme l'expérimentation sur des usages et le conseil. Ces espaces sont également caractérisés par la mise en place d'un **lieu totem** ou one-stop-shop (endroit facilement identifiable où rencontrer les acteurs clés de l'écosystème) et d'une communauté qui vise à développer de liens de collaboration. Le développement de ces plateformes d'innovation accompagne l'évolution des modes de travail et l'introduction de nouveaux modèles d'innovation.

Le SPW distingue les plateformes d'innovation wallonnes selon 5 types repris à la figure ci-après (REID Consulting, 2020) :

- Les hubs créatifs ;
- Les living labs ;
- Les fab labs ;
- Les espaces de coworking ;
- Les incubateurs (centres d'entreprise et d'innovation - CEI).

Ces plateformes présentent les caractéristiques communes suivantes :

- L'orientation professionnelle de leur offre de services ;
- La composition de leurs publics cibles (large proportion de porteurs de projets, startupper, indépendants, TPE/PME) ;
- Leur caractère inclusif et « ouvert » (>< logique de sélectivité à l'entrée) ;
- Une fonction de catalyseur de l'innovation (relais pour se diversifier) ;
- Des sources de financement public européennes et/ou régionales couvrant (en tout ou en partie) les dépenses liées aux équipements, aux infrastructures et aux ressources humaines (équipes d'animation, réseaux d'accompagnateurs et d'experts).

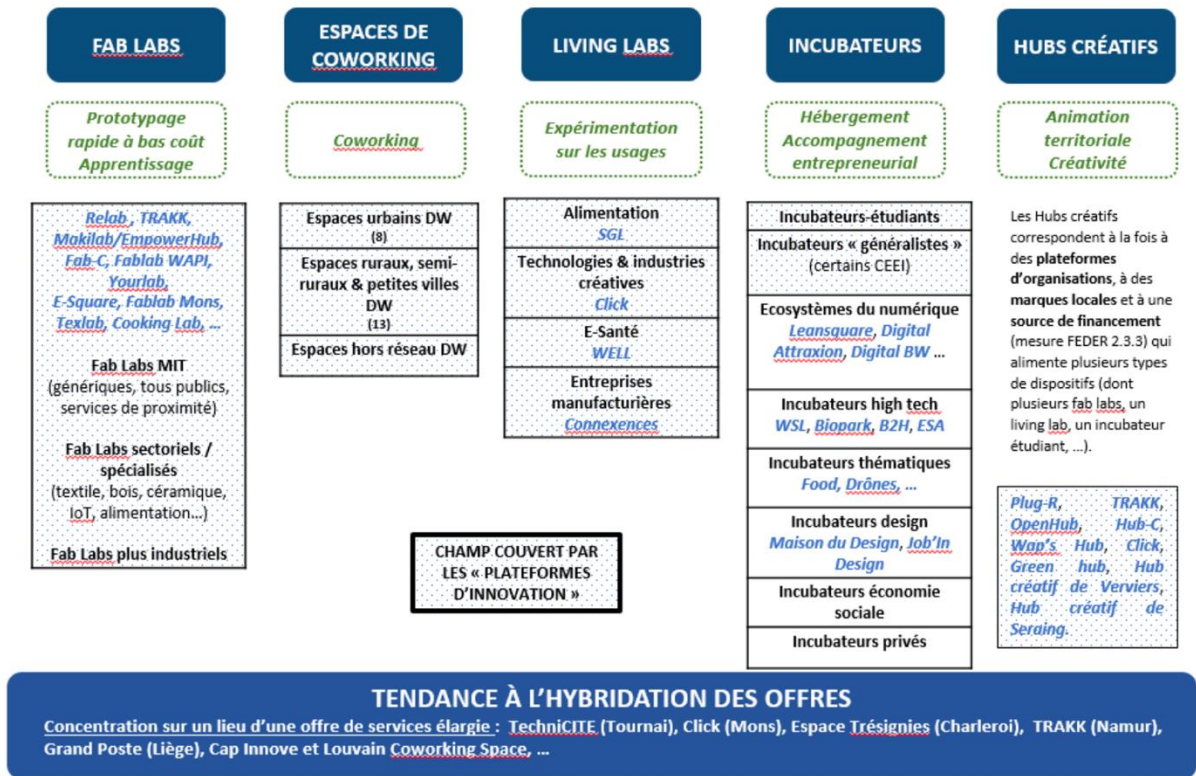


Figure 4. Types de plateformes d'innovation wallonnes (Agence du Numérique/SOWALFIN/SPW Economie, 2019).

Il convient toutefois d'insister à nouveau sur la dimension primordiale **de la communauté** pour faire tiers-lieux, dont l'essence ne se résume pas au seul lieu dans le sens immobilier du terme. Ainsi, une plateforme d'innovation n'est pas forcément un tiers-lieu si elle n'a pas intégré dans son fonctionnement une communauté forte qui la fait vivre et se développer. L'inverse est également vrai ; un tiers-lieu n'est pas forcément une plateforme d'innovation s'il n'intègre justement pas cette recherche d'innovation comme moteur central de sa raison d'être.

3 Les autres types de lieux relevant de l'innovation territoriale

En plus de représenter un objet à la définition parfois complexe, le tiers-lieu est aussi bien souvent hybride, constitué d'un ensemble de biens et services mis à disposition d'un public lui aussi pluriel.

Le présent chapitre constitue une liste non-exhaustive de différents types de lieux, certains connus (coworking...), d'autres moins (hackerspaces, living labs...). Un tiers-lieu donné peut comporter une ou plusieurs de ces composantes. Il convient toutefois de rappeler l'importance de la communauté qui anime et fait vivre ces composantes et qui les fait entrer dans la sphère des tiers-lieux.

Une définition basée sur la revue de la littérature est ici proposée, et le tableau ci-après établit une synthèse de tous ces lieux et en précise les caractéristiques.

Type de tiers-lieu / espace d'innovation	Usagers	Nature des activités	Caractéristiques / Spécificités	Nature des produits (extrants)	Modèle économique / Portage
Espace de coworking (ECW) / Télécentre	<p>Créateurs d'entreprise, indépendants, TPE, salariés en télétravail</p> <p>Usage permanent ou de passage</p>	Usagers autonomes avec, éventuellement, travail collaboratif, communauté d'utilisateurs	<ul style="list-style-type: none"> - Espace de travail dédié à la production économique - Généralement en open space, composé d'espaces collectifs (cuisine, jardin, terrasse, cafétéria...), d'infrastructures et de matériels partagés (imprimante, salle de réunion...) - Diversité dans leur fonctionnement (taille, statut, tarifs, degré de spécialisation sectorielle, services, animation, degré d'ouverture des lieux...) 	Intangible	<p>Porté par les pouvoirs publics (télécentres), une entreprise ou une association.</p> <p>Subventions publiques fréquentes</p> <p>Recettes issues des loyers et de la facturation de services annexes (ex: formations, salles de réunion). Paiement à la journée, à la semaine ou à l'année.</p>
Incubateur & CEI	Créateurs et Entrepreneurs	Accompagnement aux entreprises innovantes (1 à 2 ans) et idéation/ exploration : transformation d'une idée innovante en entreprise performante	<ul style="list-style-type: none"> - Vise les entrepreneurs désireux de créer leur entreprise innovante. - Les incubateurs disposent souvent de leur propre ECW. 	Tangible	<p>Porté par les pouvoirs publics, une entreprise (ou un réseau), une association, une université ou, généralement un mix</p> <p>Subventions publiques fréquentes</p> <p>Recettes issues de locations et facturation de service (souvent accolés à un ECW)</p>

Accélérateur	Startups	Accompagnement aux entreprises innovantes (3 à 6 mois) et commercialisation/ exploitation : accélération du développement d'une entreprise	- Vise les entreprises déjà créées et en recherche de croissance	Tangible	Porté par une entreprise (fonds propres), une association, une université Rémunération sur une part du chiffre d'affaires des startups accélérées
Hub créatif	Communautés d'utilisateurs issus d'horizons différents (étudiants, artistes, entrepreneurs, chercheurs, représentants de services publics, asbl)	Mise en capacité des acteurs, accompagnement des projets et mise en œuvre d'un programme d'actions et d'animations favorisant l'innovation ouverte, l'hybridation transdisciplinaire et l'intelligence collaborative : activités de sensibilisation à la créativité, accès à des équipements de prototypage	- Certains hubs créatifs wallons sont dits « généralistes », d'autres sont davantage spécialisés (dans les industries culturelles et créatives)	Tangible et intangible	Fonds publics (dont approximativement 40% de cofinancement FEDER).
Invest	PME, startups et indépendants	Financement des projets (création, innovation, croissance, transmission ou exportation)	- Différence avec les hubs créatifs, qui ont eux, en matière d'innovation, un rôle d'accompagnement	Tangible et intangible	Conseils d'administration mixtes : public (la Wallonie) et privé (des entreprises)
Pôle d'innovation sociale - Living lab	Acteurs locaux (associatifs, économiques, académiques, ...) et autres stakeholders	Développement et transfert des connaissances dont les retombées sont positives pour les individus et la communauté	- Lieu, mais aussi concept « laboratoire vivant » - Certification Living Lab accordée par l'association ENoLL (European Network of Living Labs)	Intangible	Porté par le public (collectivités territoriales)
Techshop	Grand public	Atelier collaboratif avec expérimentation et prototypage (machines-outils pilotés par ordinateur)	- Location des espaces, machines ou services - Espaces de travail vastes (1500 m ² en moy.)	Tangible	Porté par le privé Accès payant via un forfait annuel, mensuel ou journalier

Fab lab	Grand public artisans, designers, étudiants	Expérimentation et prototypage (machines-outils pilotés par ordinateur)	<ul style="list-style-type: none"> - Charte MIT / réseau mondial - Partage des réalisations - Formation - Espaces de travail (100 - 150 m² en moy.) 	Tangible	<p>Porté par le public le privé ou l'associatif</p> <p>Recettes issues de cotisations, droit d'entrée</p>
Makerspace	« Bricoleurs » : grand public, artisans, designers, étudiants	Expérimentation et prototypage (basés sur le hardware)	<ul style="list-style-type: none"> - Proche du fablab mais non reconnu - Absence de partage 	Tangible	<p>Porté par le public ou le privé</p> <p>Recettes issues de cotisations, droit d'entrée</p>
Hackerspace	« Bidouilleurs » : passionnés, grand public, artisans, designers, étudiants	Expérimentation et prototypage (basés sur le software)	<ul style="list-style-type: none"> - Open source / logiciel libre - Contreculture 	Intangible	<p>Porté par le public ou l'associatif</p> <p>Recettes issues de cotisations, droit d'entrée</p>
Repair-café	Grand public, bénévoles	Réparation	<ul style="list-style-type: none"> - Charte des repair-café belges - Atelier 	Tangible	<p>Recettes issues d'une participation libre des visiteurs</p>
Recyclerie / Ressourçerie	Habitants (en difficulté sociale ou non), jeunes en réinsertion, écoles, associations	Réemploi / recyclage / réparation Sensibilisation et information sur la réduction et la gestion des déchets Service de proximité	<ul style="list-style-type: none"> - Commerce écologique et atelier 	Tangible	<p>Porté par l'associatif / régie de quartier</p> <p>Recettes issues de la vente des objets</p>

Tableau 1. Synthèse des tiers-lieux et plateformes d'innovation. Sources : (Duchesneau & Déziel, 2019), (Collet et al., 2017) + Présentation d'un projet de développement de quartier de l'innovation à Namur (2020).

3.1 ESPACES DE COWORKING (ECW)

Le mot anglais *coworking* a été inventé par le designer américain Bernie De Koven en 1999. Il désigne au sens large les lieux encourageant le travail collaboratif voire l'innovation collective. Le terme est repris par l'entrepreneur Brad Neuberg qui, en 2005, décide d'ouvrir son logement de San Francisco à des inconnus pour leur permettre de travailler ensemble. Depuis, le concept s'est propagé à travers le monde (Stokkink & Leturcq, 2017).

Bien que la terminologie soit récente, le phénomène semble ancien : des espaces collaboratifs (*bottegas*), dédiés à l'élaboration d'œuvres d'art, existaient déjà au XV^e siècle. Ainsi, les espaces de coworking n'inventent pas réellement de nouvelles méthodes de travail, mais contribuent plutôt à **perpétuer une tradition du travail collaboratif et communautaire** (Stokkink & Leturcq, 2017).

Un espace de coworking désigne aujourd'hui un **lieu dédié à la production économique, particulièrement tourné vers l'innovation et conçu pour permettre à ses membres, permanents ou nomades et appartenant à des structures juridiques différentes, de partager leurs idées, savoirs et pratiques**. Moyennant le paiement d'une cotisation ou d'un loyer, les gestionnaires d'espaces de coworking offrent aux travailleurs l'accès à un espace généralement en *open space* composé de postes de travail connectés à Internet, d'espaces collectifs (cuisine, jardin, terrasse, cafétéria...), d'infrastructures et de matériels partagés (imprimante, salle de réunion...) (Stokkink & Leturcq, 2017 ; Michel, 2018). En d'autres termes, les espaces de co-working sont conçus pour encourager la collaboration, la créativité, le partage d'idées et le réseautage via la provision d'espaces de travail flexibles et partagés pour des travailleurs mobiles de divers secteurs (Fuzi, 2015). Les modèles et valeurs appliqués aux espaces de coworking peuvent être transférés aux entreprises pour améliorer leur créativité et leur capacité d'innovation (Fuzi et al., 2014).

Un espace de coworking ne peut être considéré comme un **tiers-lieu** qu'à partir du moment où il aspire à **transformer les équipes en communautés**. Ainsi, un ECW qui n'offre que des bureaux partagés et du matériel informatique à bas prix, ne constitue pas un réel tiers-lieu (Stokkink & Leturcq, 2017).

Il existe une variété de **nuances dans le fonctionnement** des espaces de coworking, selon les interprétations possibles du préfixe « co » (collaboratif, collaboratoire, co-travail, etc.), la taille des espaces, leur statut, leurs tarifs, leur degré de spécialisation sectorielle, leurs services, leur animation, le degré d'ouverture des lieux, etc. Chaque espace a donc son propre modèle et il est réducteur de tenter quelconque généralisation, néanmoins, il est possible de distinguer les espaces de type associatif et communautaire des espaces proches du modèle classique des centres d'affaires (Stokking & Leturcq, 2017 ; Michel, 2018).

Les espaces de coworking sont encore majoritairement situés au sein des territoires métropolitains et leur nombre suit globalement la hiérarchie urbaine. Néanmoins, l'on observe une **dispersion croissante des espaces de coworking** vers des moyennes et petites villes et dans des zones semi-urbaines. Leur implantation en milieu rural reste pour l'instant peu importante, en raison de la faible qualité du réseau de télécommunications (Leducq & Ananian, 2019). Dans les villes petites et moyennes, le développement d'espaces de coworking est plus opportun lorsqu'il est intégré à des structures existantes telles que centres d'art ou coffee shops (Fuzi, 2015).

En milieu urbain, même si la dynamique des espaces de coworking est différente de l'immobilier de bureau, le **foncier disponible** (locaux, localisation, prix des loyers et des charges) constitue l'élément le plus important lors de la phase de création et de développement de l'activité. Les espaces urbains et bâtiments anciens laissés vacants offrent un terrain avantageux pour l'apparition d'espaces de coworking éphémères ou plus pérennes, impliquant une installation rapide des activités et cette situation temporaire serait en retour propice à la genèse de nouvelles idées. Les créateurs et gestionnaires d'ECW opèrent ainsi, selon Wang et al. (2017), un choix optimal en fonction des opportunités disponibles dans les quartiers centraux tout en ne se localisant pas là où les valeurs foncières sont les plus élevées. Ce propos mériterait d'être nuancé en fonction de la taille de la ville, de sa localisation et de sa distance à d'autres métropoles, du bassin de travailleurs et de consommateurs potentiels des espaces de coworking, mais également en fonction de la nature du bailleur et du bail (location ou achat) (Leducq & Ananian, 2019 ; Levy-Waitz, 2018).

Aussi, les **critères de localisation** des espaces de coworking sont **similaires à ceux des activités de pointe** (Leducq & Ananian, 2019) :

- 1) Desserte efficace en transports en commun ;
- 2) Aménités urbaines (commerces, équipements, lieux récréatifs, diversité sociale et culturelle) ;
- 3) Mixité fonctionnelle ;

- 4) Densité d'habitants et d'entreprises ;
- 5) Adossement à des équipements publics existants (mutualisation des locaux et réduction des coûts).

Les espaces de coworking joueraient le rôle du **middleground** entre l'upperground (entreprises, institutions publiques) et l'underground (collectifs informels, acteurs alternatifs). Ils ont un **pouvoir transformateur sur le développement urbain et territorial** : attirés par les écosystèmes existants (concentration de capitaux, talents, informations et orientation marquée en faveur de l'innovation), les espaces de coworking créent à leur tour un réseau d'entrepreneurs et de startups dont la volonté partagée est de créer ou renforcer l'écosystème local, via des partenariats et collaborations. Il existe ainsi de véritables boucles de rétroaction positives entre les espaces de coworking et l'écosystème existant (Leducq & Ananian, 2019).

Caractéristiques	Espaces de coworking	Espaces publics	Enjeux d'ordre urbanistique
Proximité physique / Centralité	Pratiques, lieux et temps de travail partagés	Pratiques quotidiennes, lieux de socialisation et temps sociaux	1- Ancrage dans le quartier et intégration des ECW aux communautés locales
Sens de la Communauté / Sentiment d'appartenance	Valeurs communes, communautés de pratiques, appartenance à un lieu de travail	Usages communs, communautés locales, appartenance à un quartier	
Sérendipité	Rencontres imprévues d'individus dans les ECW et les événements	Rencontres imprévues d'individus dans les espaces publics, cafés, restaurants, etc.	2- Programmation (maîtrise d'ouvrage urbaine) et insertion des ECW dans l'environnement urbain
	« Buzz »	Urbanité	
Diversité / Hétérogénéité	Hétérogénéité des profils d'utilisateurs	Mixité sociale	
	Diversité d'activités	Mixité de fonctions	
	Diversité dans les modes et temps d'usage des ECW	Diversité dans les modes et temps d'usage des espaces publics	
Ouverture, partage, collaboration	Partage, accès aux données, données ouvertes	Équipements et services urbains partagés (autopartage, vélo partagé, etc.)	3- Gestion des flux de mobilité entre les ECW et les espaces publics
Accessibilité	Conditions d'accès à l'espace de coworking, aux communautés de pratiques et aux réseaux d'information	Conditions d'accès, nouveaux statuts des espaces publics (événements, festivités, etc.)	

Auteurs : Divya Leducq et Priscilla Ananian, 2019.

Tableau 2. Caractéristiques partagées entre les espaces de coworking et les espaces publics / quartiers (Leducq & Ananian, 2019).

Bien que les espaces de coworking présentent une série d'atouts indéniables pour le développement urbains, certains auteurs soulignent toutefois une série de limites au niveau de leur contribution pour un développement inclusif (Leducq & Ananian, 2019) :

- Les espaces de coworking constituent généralement des expériences isolées dans le territoire et leurs actions ont un impact limité sur le tissu socio-économique, la part de la population active concernée restant peu significative.
- L'utilisation des ECW comme outil de développement urbain s'avère avoir un potentiel réduit dans le cas de zones où les travailleurs de la classe créative sont peu concentrés.
- Les modèles économiques des ECW n'assurent pas leur pérennité et leur public cible fait partie des catégories les plus précaires.
- Une trop grande présence des ECW dans certaines zones (phénomène de superposition des offres) ne permet pas de développer un maillage territorial cohérent répondant aux réels besoins des territoires. Cela s'explique par le fait que les ECW au sein d'une même ville sont à la recherche d'un profil semblable de coworkers, se faisant ainsi concurrence.
- Lorsqu'aucune stratégie n'a été mise en place pour créer des interactions entre les usagers des ECW et les résidents du quartier, les ECW se voient difficilement adoptés par la population locale (quel que soit son statut socio-économique), ne se sentant pas concernée par ces lieux d'expérimentation.
- Il y a un risque que les ECW deviennent des enclaves pour travailleurs qualifiés de la « classe créative » au lieu d'offrir des possibilités de développement durable du milieu urbain et des solutions aux communautés locales.

Ces propos nous semblent devoir être nuancés. En effet, les espaces de coworking peuvent participer à un développement inclusif s'ils sont créés dans cette perspective.

Aujourd'hui, le portrait du développement des ECW apparaît relativement nébuleux, et ne prend pas suffisamment en considération la transformation des espaces traditionnels ou encore l'hybridation des lieux comme les cafés ou les bibliothèques qui intègrent des ECW avec abonnement. Les relations entre les pouvoirs publics et les acteurs des ECW sont influencées par des différences de positionnement entre la pluralité de visions de développement économique et urbain, action publique et revendication militante. Dans ce contexte d'incertitude et de complexité, le choix s'opère entre différentes orientations et comporte encore **peu de critères et indicateurs d'objectivation de l'action opérationnelle** (Leducq & Ananian, 2019).

Il existe 21 espaces de coworking en Wallonie labellisés par Digital Wallonia. Ils proposent tous une qualité de service uniforme définie dans une **charte** qui s'articule autour de 3 piliers : *work, learn, connect*. Dans ces espaces de coworking sont mutualisés non seulement un environnement et du matériel, mais aussi d'autres équipements et services comme des salles de réunion, de la formation ou du conseil individualisé. Chaque espace a **sa propre structure porteuse**. Selon les cas, il s'agit d'Agence de développement territoriale (ADT), de Centres européens d'entreprises et d'innovation (CEEI), d'ADL, d'ASBL ou de SPRL.

Les 21 espaces du réseau Coworking|Digital Wallonia



Figure 5. Les 21 espaces du réseau Coworking Digital Wallonia (2018).

Ce réseau de coworkings labellisés et dotés d'un service d'animation les rapprochant des plateformes d'innovation les distingue des espaces de coworking « simple espace de travail partagé », souvent opérés par le privé.

Enfin précisons que pour encourager la fréquentation des espaces de coworking Digital Wallonia, la Wallonie offre, depuis mai 2017, des chèques coworking réservés aux entrepreneurs « starters » (enregistrés à la Banque Carrefour des entreprises depuis moins de cinq ans). Ces chèques permettent d'économiser jusqu'à 1 500 euros par an par personne.

3.2 ESPACES PUBLICS NUMÉRIQUES (EPN)

Un espace public numérique (EPN) est une **structure de proximité ouverte à tous, équipée de matériel informatique et connectée à Internet**. Un EPN offre de l'accès et de l'apprentissage à l'informatique, à Internet et à la culture numérique sous une forme conviviale, coopérative et responsable. Les EPN s'intègrent à la vie locale et contribuent à l'animation économique du territoire. Il en existe 163 en Wallonie.

Le label « Espace public numérique de Wallonie » est initié par le Gouvernement wallon et porté par le Ministre du Numérique afin de lutter contre l'exclusion numérique et favoriser la participation citoyenne de tous à la société de l'information. Le label est octroyé aux services de proximité qui déploient des activités d'initiation, d'apprentissage et de médiation aux usages numériques, et qui adhèrent à la **charte**.

Le label garantit au public :

- une offre adaptée de services : accès, initiation, sensibilisation, formation, médiation ;
- un accompagnement à la fois technologique, pédagogique et humain ;
- une animation professionnelle par un ou plusieurs animateurs qualifiés ;
- une infrastructure et des équipements performants ;
- une ouverture publique de minimum 16 heures par semaine ;
- une politique tarifaire sociale.

3.3 LIVING LABS

Un living lab est un **laboratoire de co-création, d'innovation, de développement de nouveaux outils/procédés/équipements/applications**. Il regroupe des acteurs publics, privés, des entreprises, des associations et des acteurs individuels.

L'utilisateur, citoyen, habitant, **usager est placé au centre** du dispositif afin d'imaginer et **développer en commun des services ou des outils innovants**, dans des conditions de vie réelles. Ainsi, la réflexion est orientée non pas au travers des compétences individuelles des membres, mais bien sur les besoins des usagers et/ou de la société.

Les living labs se situent à la frontière entre l'innovation sociale et technologique. Ils doivent se positionner, en théorie, à l'interface de 3 axes distincts : le développement sociétal, la recherche et le développement économique (Agence du Numérique/SOWALFIN/SPW Economie, 2019).

Quatre activités principales ont vocation à se dérouler au sein d'un living lab (*ibid*) :

- Co-création : co-conception entre entrepreneurs, fournisseurs de technologies et utilisateurs ;
- Exploration : découverte de pratiques, standards et usages émergents, des comportements et des opportunités de marché ;
- Expérimentation : mise en œuvre de scénarios d'utilisation au sein de communautés d'utilisateurs ;
- Évaluation : évaluation des concepts, produits et services (incluant des dimensions socio-ergonomiques, sociocognitives et socioéconomiques).

Les Living labs ont **une portée régionale** et développent des compétences autour d'une thématique ou d'un **secteur spécifique** : santé, ICT, écologie, gastronomie, biotech, énergie, manufacture, culture, mobilité, etc.

La certification Living Lab est accordée par l'association **ENoLL (European Network of Living Labs)** après examen des candidatures par la Commission européenne. Des manifestations annuelles sont programmées pour permettre aux membres de partager et co-créer.

En Wallonie, quatre structures ont bénéficié de financements régionaux dans le cadre de la mise en place de Living Labs :

Nom du Living Lab	Entité juridique porteuse	Secteur
Click	UMONS	Industries culturelles, créatives et numériques
Smart Gastronomy Lab	ULiège (Gembloux Agro Bio Tech)	Alimentation, gastronomie
WELL	Pôle MecaTech	E-santé
Connexences	Charleroi Entreprendre	Industries manufacturières et services aux industries

Tableau 3. Living Labs wallons.

3.4 LABORATOIRES DE FABRICATION NUMÉRIQUE : FABLABS ET CONCEPTS SIMILAIRES

Un fablab (FABrication LABoratory) est un **laboratoire de fabrication (numérique)**, une plateforme de **prototypage** rapide d'objets physiques, « intelligents » ou non, créés au moyen de différents outils : découpe laser et vinyle, imprimante 3D, fraiseuse numérique, intelligence collective des utilisateurs, etc.

Un fablab peut être de type institutionnel (géré par une école, une université ou une collectivité) ou de type associatif (grand public, entrepreneuriat). Il est le plus souvent en libre accès et **ouvert à tous**, ce qui est une caractéristique majeure et identitaire du concept.

La superficie de la plupart des fablabs oscille généralement entre 50 et 250 m² (100 à 150 m² en

moyenne) avec une capacité d'accueil d'environ 50 personnes pour 85 % des fablabs (Lorre, 2018).

Les fablabs sont régis par une **Charte** définie par le MIT :

- Label « Fablab » : ouverture au public, respect de la charte, outils et processus communs, participation au réseau mondial de Fablabs.
- Les fablabs ne sont pas destinés au développement de projets commerciaux. Les designs et processus doivent être diffusés sous les principes de l'open source et l'open design en demeurant disponibles pour toute la communauté et non protégés par des brevets.

Dix fablabs sont inventoriés sur la plateforme de Digital Wallonia :

- 1) TRAKK à Namur
- 2) COF à Amay
- 3) YourLAB à Andenne
- 4) E-Square à Marche-en-Famenne
- 5) Relab à Liège
- 6) Fab-C à Charleroi
- 7) FabLab Mons, situé au CLICK (hub créatif)
- 8) FabLab Wapi à Tournai
- 9) Makilab à Louvain-la-Neuve
- 10) OpenHub à Louvain-la-Neuve

NOM	ENTITÉ PORTEUSE	LOCALISATION	SPÉCIFICITÉ MATÉRIAU	PUBLIC	MISSION	RAYONNEMENT
TRAKK	KIKK ASBL	Namur		Mixte	Sensibilisation Support à l'innovation	Local
Fab-C	ULB	Charleroi		Mixte	Sensibilisation	Local
MakiLab	Makilab ASBL UCL	Louvain-la-Neuve		Mixte	Sensibilisation	Local
Empowerhub	MakiLab ASBL UCL	Louvain-la-Neuve		Professionnel	Support à l'innovation	Régional
Relab	ID CAMPUS ASBL	Liège		Mixte	Sensibilisation Support à l'innovation	Local
Fab Lab Mons	UMONS et Fab Lab ASBL	Mons	IoT	Mixte	Sensibilisation Support à l'innovation	Local Régional
Fab Lab WAPI	Wap's Hub ASBL	Tournai		Mixte	Sensibilisation Support à l'innovation	Local
Your Lab	Your Lab ASBL	Andenne	Céramique	Grand public	Sensibilisation	Local
E-Square	E-Square ASBL	Marche-en-Famenne	Bois	Grand public	Sensibilisation	Local
Tex Lab	WALLONIE DESIGN ASBL	Liège	Textile	Professionnel	Support à l'innovation	Régional
Cooking Lab	Gembloux Agro-Bio Tech (SGL)	Gembloux	Prototypage de produits alimentaires	Mixte	Sensibilisation Support à l'innovation	Régional
FabLab	Gembloux Agro-Bio Tech (SGL)	Gembloux	Prototypes en contact avec aliments	Professionnel	Support à l'innovation	Régional

Tableau 4. Fablabs wallons (Agence du Numérique/SOWALFIN/SPW Economie, 2019).

3.4.1 HACKERSPACES OU HACKLABS

Un hackerspace est un **espace communautaire lié au mouvement DIY (Do It Yourself) et à la contre-culture**.

Il abrite des « bidouilleurs » qui se concentrent sur les logiciels (**software** - intangible) et non sur le hardware (tangible). Malgré tout, en fonction des projets menés, un hackerspace peut disposer d'outils de fabrication numérique.

À la différence des fablabs, il n'existe pas d'organisation qui regroupe ou certifie les différents hackerspaces.

3.4.2 MAKERSPACES

Un makerspace est un espace avec une finalité semblable à celle d'un fablab, mais à la différence de celui-ci qui est régi via une charte, le makerspace n'est pas labellisé.

Selon le même principe que dans le cadre d'un hackerspace, **les personnes vont pouvoir collectivement échanger leurs savoirs et savoir-faire, mais cette fois avec la spécificité d'être orientées sur le « faire », d'où le choix d'employer le mot « bricolage » en place de « bidouillage »**. Ainsi, si le hackerspace est un espace pour « bidouilleurs », le makerspace est destiné aux « bricoleurs ». Il se présente sous la forme d'un espace de travail collaboratif, éventuellement au sein d'une structure publique ou privée, destiné à la fabrication, à l'apprentissage, à l'exploration et au partage de process.

3.4.3 TECHSHOPS

Un techshop (ou techlab) est un **espace de fabrication numérique** disposant d'un outillage diversifié (à l'instar d'un fablab), mais opéré par le **privé**.

Comme l'indique la mention « shop », l'accès y est payant : il est géré via un forfait annuel, mensuel ou journalier. Les espaces de travail d'un techshop sont en moyenne dix fois plus grands (1500 m²) que ceux des fablabs (Falgayrettes, 2013).

3.5 COMPTOIRS DES RESSOURCES CRÉATIVES

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un concept, mais plutôt d'une initiative wallonne locale, il nous est néanmoins apparu opportun d'évoquer ici le Comptoir des Ressources créatives (CRC). Créé en 2012 par des acteurs de la culture, il s'agit d'une plateforme qui propose des outils et services facilitant les processus créatifs ainsi que la mise en réseau des créateurs et de leurs partenaires. Les CRC s'appuient sur l'expérience de terrain pour mettre en commun les ressources et les énergies afin de construire des solutions collectives, mutualistes ou coopératives.

Le CRC dispose de **cinq antennes autonomes sous la forme d'ASBL, à Charleroi, Mons, Liège, Namur et Verviers**. Ce sont, en quelque sorte, des **incubateurs au service d'artistes et artisans**. La plateforme accueille en permanence environ 170 créateurs sur ses différents sites. Étant donné la demande importante, cette capacité d'accueil a vocation à augmenter.

Le CRC propose, à la fois, des espaces mutualisés d'accueil pour les créateurs au départ de la réoccupation de lieux vacants, des investissements mutualisés et des services d'accompagnement et d'animation.

Une charte a été définie, prônant des valeurs comme l'économie sociale ou la participation : pour bénéficier du « label », chaque CRC doit s'y soumettre, mais conserve sa totale autonomie. La plateforme :

- s'adresse à tous les créateurs et créatrices sans conditions de statut, de secteur ou de style en respectant leur rythme et leur singularité ;
- soutient des solutions collectives et participatives qui encouragent la co-construction ;
- ne se substitue pas à l'existant et renforce l'écosystème local de manière responsable et durable ;
- pratique des prix équitables en lien avec les moyens des créateurs professionnels ou en devenir ;
- n'a pas de but lucratif et réinvestit ses éventuels bénéfices au profit des créateurs et rémunère le travail à sa juste valeur.

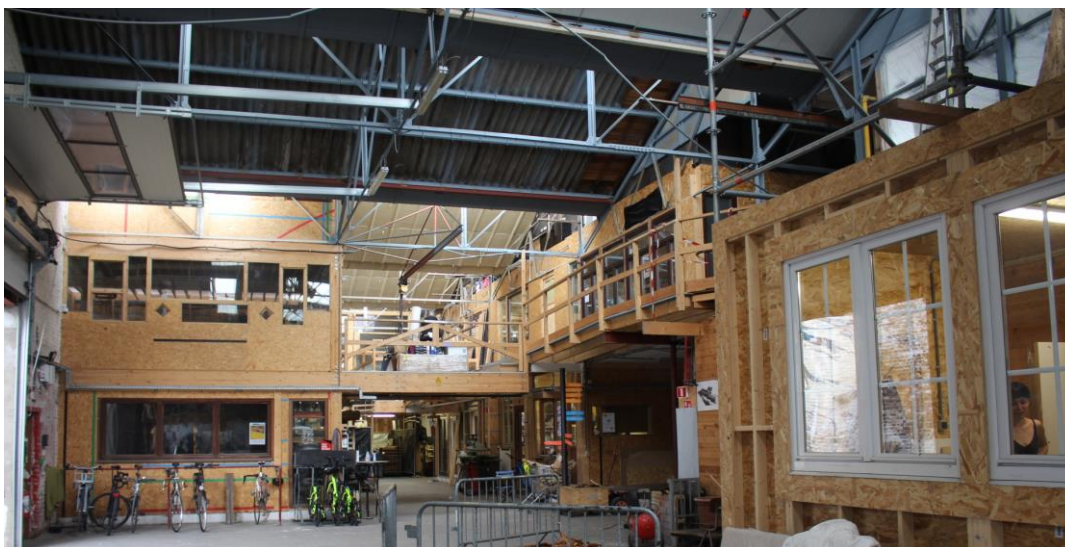


Figure 6. CRC : Les Ateliers Dony (Liège)

3.6 RECYCLERIES / RESSOURCERIES

Une recyclerie ou ressourcerie est un **espace communautaire du réemploi et de la récupération et réutilisation de produits en fin de vie et/ou d'objets ayant le statut de déchets.**

En Wallonie et à Bruxelles, le terme « **ressourcerie** » est une marque collective de la fédération Ressources. La notion de ressourcerie répond à deux enjeux majeurs de l'économie locale et sociale : sa professionnalisation et la rémunération de ses activités. Elle s'adresse particulièrement aux pouvoirs publics en charge de la propreté : communes et intercommunales, qui disposent alors d'un outil complémentaire pour favoriser la réutilisation d'un pourcentage des déchets multi-matières, dits « encombrants ». On compte sept ressourceries en Wallonie en 2021, couvrant par leurs services 133 communes.

Le terme « **recyclerie** » est un terme générique et désigne en général un espace qui se spécialise dans un type de produit spécifique, comme les habits d'enfants ou les articles de sport.

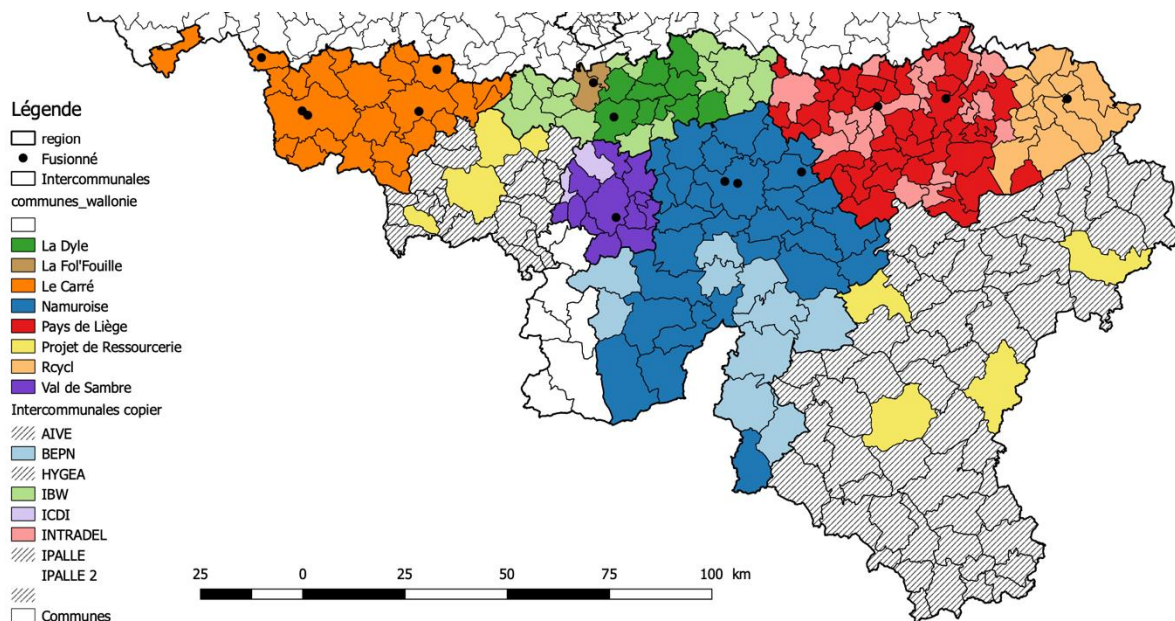


Figure 7. Ressourceries wallonnes (2018). Source : res-sources.be

3.7 REPAIR-CAFÉS

Un repair-café (café de réparation) est un **atelier consacré à la réparation d'objets et organisé à un niveau local sous une forme qui peut**, sous certaines formes, **s'apparenter au tiers-lieu**.

Les premiers repair-cafés sont apparus en 2009 aux Pays-Bas. Leurs actions ont rapidement été coordonnées au sein d'une fondation néerlandaise (*Stitching Repair Café*). En Belgique, les premiers repair-cafés ont été créés en 2012 à Ixelles, et étaient rattachés à cette fondation. Étant donné le développement important et rapide des repair-cafés en Belgique francophone, une nouvelle structure a été mise en place, Repair Together (CRIOC, 2015). Cette dernière a établi une **charte** qui encadre les missions, les valeurs ainsi que les aspects organisationnels, administratifs et financiers des repair-cafés wallons et bruxellois.

On compte 138 repair-cafés en Wallonie en 2021.

4 Hubs créatifs wallons

4.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Que ce soit en Wallonie ou ailleurs, la complexification des besoins, la diversification de la demande de lieux destinés à l'accueil et au soutien à l'activité économique et les spécificités locales entraînent l'émergence de différentes réponses, lesquelles se retrouvent parfois réunies sur un même site. Cette hybridation peut résulter d'un besoin d'équilibre financier entre des activités plus ou moins rentables, mais aussi à une recherche de complémentarité, d'enrichissement et effets démultiplicateurs entre différentes communautés pouvant potentiellement générer un ou des projets en commun.

Ce regroupement accroît le potentiel d'attraction du site, renforce la communauté et entremêle les savoirs et savoir-faire. En Wallonie, les **Hubs créatifs** sont une des matérialisations tangibles de cette hybridation des solutions.

Lancés en 2014 dans le cadre du programme Creative Wallonia, les Hubs créatifs étaient à l'origine des **plateformes d'organisation** centrées **sur la transformation de l'économie traditionnelle en économie créative**, à travers, sur un territoire donné, la mise en capacité des acteurs et la mise en œuvre d'un programme d'actions et d'animations favorisant l'innovation ouverte, l'hybridation transdisciplinaire et l'intelligence collaborative. **Aujourd'hui, les Hubs se destinent, en premier lieu, à développer une innovation vectrice de développement économique.** La créativité n'est pas une fin en soi, mais un outil au service de l'innovation.

Pour rappel, la programmation FEDER 2014-2020 a permis le soutien de 33 projets, répartis en 9 portefeuilles mobilisant 53 millions d'euros de fonds publics (dont approximativement 40% de cofinancement FEDER). Une des mesures, la 2.3.3, ciblait plus particulièrement « l'aide à la mise en place de Hubs créatifs dans les villes universitaires et les villes de plus de 50.000 habitants ».

Les neuf Hubs Créatifs répartis sur l'ensemble du territoire wallon disposent d'infrastructures et d'équipements et offrent différents types de services (activités de sensibilisation à la créativité, accompagnement et orientation de projets, accès à des équipements de prototypage...) à différents types de bénéficiaires.

- 1) CLICK (Mons, Cœur du Hainaut)
- 2) Green Hub (Arlon, Luxembourg)
- 3) Hub créatif de Charleroi-Métropole (Charleroi Sud-Hainaut)
- 4) Hub créatif de Seraing
- 5) Hub créatif de Verviers
- 6) OpenHub (Louvain-la-Neuve)
- 7) Plug-R (Liège)
- 8) TRAKK (Namur)
- 9) Wap's Hub (Tournai, Wallonie picarde)

À trois exceptions près (Arlon, Seraing et Verviers), les Hubs créatifs sont des **(tiers-)lieux hybrides** qui proposent ou proposeront prochainement, un accès facilité à certaines infrastructures ou à des équipements spécifiques tels que des espaces de coworking et de conférence, des salles de réunion, d'exposition et de créativité, des bureaux, des machines et outils, fab lab, cafétéria, etc. Dans le cadre de la **mesure FEDER 2.3.3**, sept fab labs (le Relab, le Texlab, le TRAKK, le Fab-C, le FabLab Mons, le Wapi Fab Lab et le MakiLab/OpenHub), un living lab (le Click) et un incubateur étudiant (le Venture Lab) ont effectivement pu être financés (Agence du Numérique/SOWALFIN/SPW Economie, 2019).

Les hubs créatifs s'adressent à des **communautés d'utilisateurs issus d'horizons différents** (entrepreneurs, étudiants, artistes, chercheurs, représentants de services publics, asbl, etc). Cette émulation collective permet à l'entrepreneur de faire évoluer ses projets, en détectant de nouvelles opportunités et de nouveaux partenaires, en stimulant sa créativité et en se connectant facilement à un éventail de services et d'expertises disponibles localement.

La plupart des hubs intègrent dans leur configuration partenariale un CEEI, une agence de développement territorial, une université et/ou une (autre) ASBL de formation, l'intention initiale étant de générer une nouvelle offre d'animation et de services, sans susciter la création de nouvelles structures. Chaque hub s'est développé localement, sur base de **configurations partenariales différentes** en fonction des structures locales, débouchant sur des positionnements et des offres de services hétérogènes selon les bassins (Agence du Numérique/SOWALFIN/SPW Economie, 2019) :

- Certains hubs déploient leurs activités autour d'un **lieu-phare emblématique** (le TRAKK à Namur, l'OpenHub à Louvain-la-Neuve, TechniCITE à Tournai, le Click à Mons), tandis que d'autres sont multi-sites (Liège, Charleroi) ;
- Certains ont développé une **orientation technologique sectorielle** (le TRAKK à Namur, le CLICK à Mons et – bientôt - le Hub-C sont orientés sur la créativité numérique et/ou les industries culturelles et créatives via le public visé ou via l'offre proposée) ou un **positionnement spécifique** (offre technologique de l'OpenHub fort de son ancrage à l'UCL) ;
- D'autres cherchent davantage un positionnement de **porte d'entrée « tous publics » vers l'écosystème local** (c'est par exemple le positionnement de Plug-R à Liège vis-à-vis de l'écosystème fédéré par NOSHAQ).

La théorie sous-jacente aux Hubs Créatifs est liée aux trois couches d'un écosystème territorial créatif : l'underground, le middleground et l'upperground. La politique wallonne des Hubs Créatifs a été développée afin de créer ce **middleground** et donc de dynamiser les filières créatives soutenant un processus itératif entre le « bas » et le « haut » d'un territoire créatif.

Un organisme acquiert les fonctions d'un middleground notamment parce qu'il fait le pont entre des acteurs issus de l'upperground et de l'underground, les acteurs de l'upperground étant composés d'individus ayant des ressources et de l'information permettant à l'underground de croître. Pour cela, il est nécessaire de susciter une collaboration via la mise en place d'un lieu physique, d'activités et d'événements qui favorisent les rencontres et le développement d'un langage commun entre les parties prenantes. Au cœur du modèle se trouve ainsi le concept d'**espace cognitif**, soit un imaginaire collectif qui permet à la fois aux parties prenantes de converger vers ce lieu et de sentir une appartenance à une communauté (Branco-Côté, 2015).

Pour créer de la valeur pour ses membres, un hub créatif doit ainsi (Branco-Côté, 2015) :

- 1) Mettre à la disposition des participants un **lieu de rencontre** ;
- 2) Mobiliser des personnes issues de **milieux diversifiés** dont les parcours professionnels sont similaires et complémentaires ;
- 3) Structurer les rencontres pour que **la fréquence et la durée des activités** contribuent à la formation d'une communauté qui perdure.

De manière générale, dans les villes petites et moyennes, les différentes strates (*grounds*) semblent plus difficiles à distinguer et sont plus perméables que dans les métropoles : Le Nadant & Marinou (2020) constatent un faible cloisonnement entre acteurs (multi-appartenance communautaire, mobilité interstrate) ainsi qu'un fonctionnement ouvert et transversal des espaces étudiés. Bien que les espaces de travail collaboratifs favorisent la transmission de la créativité de l'underground vers l'upperground, ce rôle semble toutefois secondaire dans les villes petites et moyennes. Ces espaces jouent surtout un rôle social et de mise en réseau, notamment dans les villes petites et moyennes n'ayant pas comme objectif principal l'innovation et l'accès au marché.

La plus-value d'un espace de type middleground va au-delà des prestations classiquement offertes dans des structures de soutien à l'emploi : mise à disposition d'un espace / machines de prototypage / réseautage / soutien juridique / hôtel d'entreprises / début de production / formation (AIMF, 2017).

Par ailleurs, le concept de hub créatif est également décliné au Québec (Communauté Avantage Numérique, 2020). Le concept semble y revêtir un sens plus global, se rapprochant de la « plateforme d'innovation » mentionnée en introduction. Le concept de hub créatif québécois peut ainsi à la fois faire référence à un incubateur et à un fab lab, mais pas à un living lab ou à un espace de coworking. On y relève trois types de hubs dont les caractéristiques sont reprises dans le tableau ci-après :

- À vocation commerciale
- À vocation sociale
- À vocation culturelle et artistique

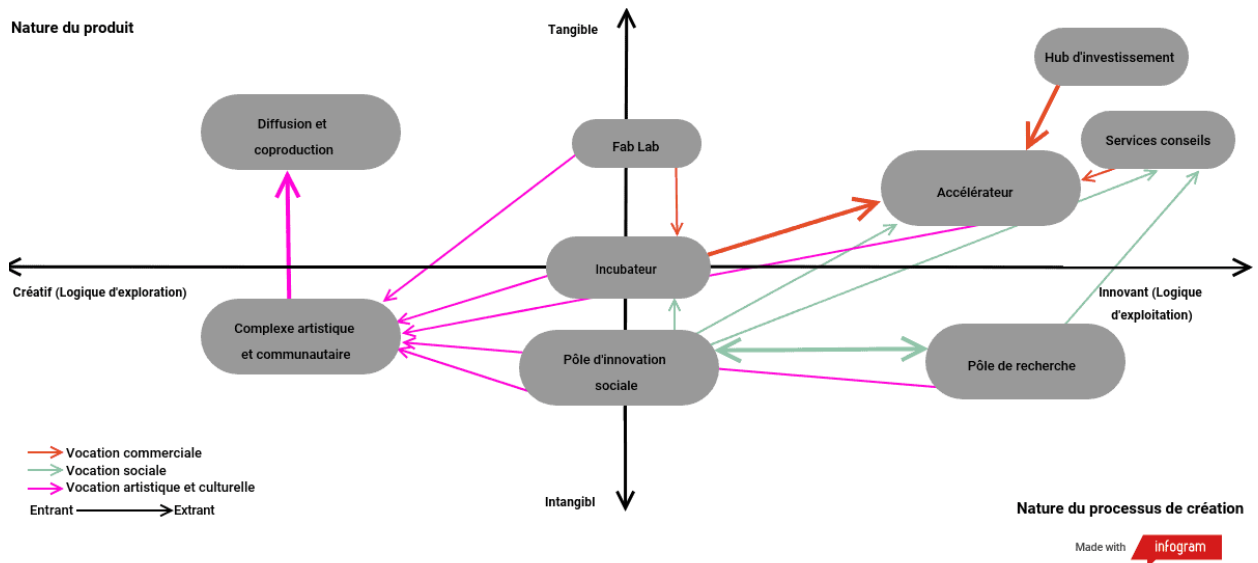


Figure 8. Diagramme de l'écosystème des hubs créatifs, par Marie-Odile Duchesneau et Guillaume Déziel (2019).

Parties prenantes	Nature des activités	Nature des produits (extrants)	Vocation du hub
Incubateur	Accompagnement aux entreprises et idéation	Tangible	Commerciale, artistique et culturelle
Accélérateur	Accompagnement aux entreprises et commercialisation	Tangible	Commerciale
Hub d'investissement	Accompagnement au financement et commercialisation	Tangible	Commerciale
Fab lab	Expérimentation et prototypage	Tangible	Commerciale, artistique et culturelle
Services - conseils	Accompagnement aux entreprises et transfert des connaissances	Tangible et intangible	Commerciale et sociale
Pôles de recherche	Développement des connaissances et méta-réflexion sur les processus créatifs et innovants	Intangible	Commerciale, sociale, culturelle et artistique
Pôles d'innovation sociale	Développement et transfert des connaissances dont les retombées sont positives	Intangible	Sociale, culturelle et artistique

	pour les individus et la communauté		
Complexe artistique et communautaire	Complexe immobilier regroupant artistes en résidence et ouvert au public	Tangible et intangible	Culturelle et artistique
Production et diffusion	Rayonnement des productions artistiques et médiation culturelle	Tangible	Culturelle et artistique

Tableau 5. Espaces créatifs et d'innovation selon leur vocation commerciale, sociale ou culturelle & artistique (Duchesneau & Déziel, 2019).

4.2 ÉVOLUTION DES HUBS CRÉATIFS WALLONS

4.2.1 ÉVALUATIONS DES HUBS CRÉATIFS

En 2020, le dispositif des Hubs a fait l'objet d'une évaluation par Reid Consulting. L'objectif général de cette dernière est de cerner les impacts des principaux projets du programme Creative Wallonia 2015-2019 et des Hubs Créatifs, via l'analyse de quatre thématiques pour les Hubs Créatifs :

- Effets sur l'écosystème : La valeur ajoutée attendue des Hubs réside principalement, en amont de l'écosystème wallon de l'animation économique et de soutien à l'innovation, dans l'activation et le prototypage¹ d'idées nouvelles et le support à l'éclosion de 'projets inattendus'². Cependant, d'après les auteurs de l'évaluation, les Hubs ne se sont pas encore suffisamment positionnés clairement dans l'écosystème wallon.
- Croisements entre publics : La capacité des Hubs à toucher de manière approfondie le public de PME traditionnelles est relativement limitée, sauf lorsque la PME bénéficie d'un partenariat fort avec un acteur économique généraliste (par exemple le BEP dans le cadre du TRAKK à Namur).
- Croisements entre secteurs : Les Hubs généralistes, n'ayant pas de spécialisation sectorielle notamment dans les industries culturelles et créatives comme à Mons ou Namur, ne déploient pas de stratégie ciblée sur le croisement de secteurs à proprement parler. Le moyen principal déployé est la mise en place d'actions de sensibilisation ou de formation ouvertes à tous secteurs et des efforts restent à faire afin de toucher un public moins averti ainsi que les secteurs dits 'traditionnels', et donc de contribuer à l'objectif de diffuser plus largement le concept et les techniques de créativité dans le tissu économique wallon.
- Effets sur l'innovation : Les dispositifs mis en œuvre, par leur focalisation sur les phases en amont de l'innovation (idéation, prototypage, prototypage) et un maillage faible avec les autres acteurs de l'accompagnement (difficulté de suivre les projets au-delà des interventions au sein des Hubs), réduisent la capacité à avoir un impact sur l'aval de l'innovation, c'est-à-dire la mise sur le marché.

En résumé, l'impact attendu sur l'innovation des actions menées entre 2015 et 2019 est considéré comme encore trop peu visible :

- les 'PME traditionnelles' restent insuffisamment touchées ;
- la majorité des actions déployées manquent de vision stratégique;

¹ Prototypage : un moyen de tester l'idée d'un nouveau produit/service rapidement et à moindre coût en créant des versions extrêmement simplifiées du produit/service pour aider à valider l'hypothèse suivante « Si nous fabriquons ce produit, est ce que les clients vont l'utiliser ? ».

² Projet inattendu : un projet caractérisé par un croisement de publics et/ou de secteurs d'origines différentes qui n'ont pas l'habitude de travailler ensemble, favorisant ainsi une ouverture à de nouvelles idées et/ou soutenant des approches 'orientées utilisateurs' renforcées, etc.

- elles s'articulent difficilement avec l'écosystème d'accompagnement des entreprises et de soutien à l'innovation ainsi qu'avec l'offre privée de services aux entreprises, entrepreneurs et porteurs de projets ;
- les modèles économiques pour assurer une pérennité des interventions restent encore à affiner.

À partir de ces constats, les recommandations suivantes sont formulées par les auteurs de l'évaluation :

- 1) Garder et renforcer une place pour la stimulation de l'innovation par la créativité, dont l'offre de test et de prototypage.
- 2) Intégrer les actions de soutien à la créativité dans un pilotage stratégique au niveau régional.
- 3) Développer des 'business models' pour assurer la pérennité des interventions tout en assurant une synergie avec ce qui relève de l'offre privée.
- 4) Augmenter les compétences en créativité via la structuration de l'offre de formation et de conseil en techniques de créativité au niveau régional.
- 5) Renforcer le soutien au secteur des industries culturelles et créatives (ICC) en tant que moteur d'une économie plus créative, d'une part en soutenant le croisement entre le secteur des ICC et des technologies digitales et d'autre part, en maintenant un dispositif de financement pour les projets innovants des ICC.
- 6) Maintenir les initiatives de type living labs, fab labs et hubs créatifs en apportant des modifications aux modèles opérationnels et une plus grande attention à l'impact de leurs services en matière d'innovation.
 - Living labs : développer une politique ciblée sur les EPPE (entrepreneurs, porteurs de projet et entreprises) ainsi qu'un meilleur ancrage dans les communautés existantes.
 - Fab labs : consolider les fab labs existants en assurant leur intégration dans une chaîne de soutien aux EPPE :
 - Assurer une mise en réseau coordonnée à l'échelle régionale ('open access') des Fab Labs ;
 - Développer une structuration des services (cahier des charges, charte des services minimums communs) et préciser le positionnement de chaque Fab Lab à la fois sur le parcours de fabrication et sur le parcours entrepreneurial ;
 - Développer une tarification des services/accès aux équipements par type de bénéficiaire, harmonisée au niveau wallon.
 - Hubs créatifs : garder un dispositif de Hubs Créatifs 'revisités' sur le territoire wallon tout en assurant dans le moyen terme les réorientations nécessaires pour que ceux-ci produisent les effets attendus.
 - Une gouvernance partenariale plus solide et cohérente avec la réalité multi-acteurs des Hubs.
 - Une stratégie centrée sur l'exploitation de potentiels précis du territoire et visant l'éclosion de 'projets inattendus'.
 - Le renforcement d'une démarche proactive au sein des Hubs en vue de l'activation d'une communauté créative.
 - Le repositionnement des Hubs Créatifs comme acteurs intégrés au dispositif de soutien à l'innovation et à l'entrepreneuriat au niveau local et au niveau régional.
 - Le renforcement des expertises et des capacités stratégiques des acteurs au cœur des Hubs.
 - La mise en place d'une politique de communication pour l'ensemble des Hubs Créatifs, ciblée sur la région et à l'international.

À la suite de cette évaluation, le SPW EER, la SOWALFIN et l'AdN ont préparé une réforme des plateformes d'innovation avec une refonte du modèle « hub créatif », qui visera, notamment, à une amélioration de la guidance concertée à l'échelle régionale et à un maillage fin et cohérent entre d'une part, lieux à rayonnement régional et lieux de proximité et, d'autre part, offres thématiques et offres généralistes. (SPW Economie Emploi et Recherche, 2021)

4.2.2 CONTEXTE

La réforme des Hubs est menée conjointement par l'AdN, la SOWALFIN et le SPW EER, au départ d'un groupe de travail, vise d'une part, à la structuration de lieux (espaces de coworking, incubateurs, hubs, fab labs, living labs, ...) ayant pour mission de favoriser l'innovation, l'entrepreneuriat, les usages numériques et la créativité et, d'autre part, à accroître l'impact et la visibilité de cet écosystème.

Les principaux constats résultant du diagnostic établi par le groupe de travail et les éléments-clés de changement souhaité sont résumés ci-après

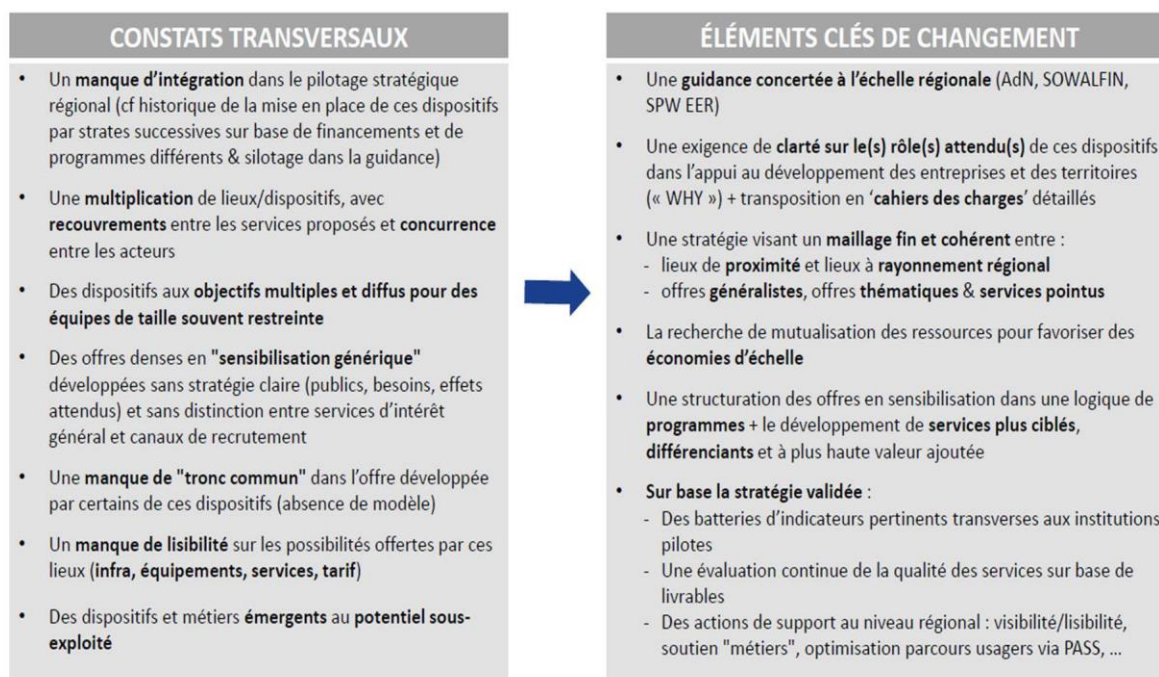


Figure 9. Bilan et principes directeurs de la réforme des plateformes d'innovation (SPW Economie Emploi et Recherche, 2021)

La restructuration des plateformes d'innovation s'inscrit dans la stratégie Smart Region déployée par l'Agence du Numérique et dans la réforme de l'écosystème du soutien à l'innovation dans les entreprises menée par la SOWALFIN. Cette réorganisation s'inscrit et prend évidemment tout son sens dans le cadre du renouvellement de la Stratégie de Spécialisation Intelligente (S3).

La réforme des plateformes d'innovation s'articule autour de 3 piliers :

- La structuration et l'implémentation du modèle néo-hub ;
- L'optimisation du potentiel des ateliers de prototypage et de fabrication (fab labs) ;
- L'évolution du dispositif Living Lab.

4.2.3 REFONTE DU MODÈLE « HUB CRÉATIF » : LES « NÉO-HUBS »

Les néo-hubs sont amenés à jouer deux rôles majeurs : soutenir l'entrepreneuriat innovant et être un appui au développement des territoires en agissant à la fois sur l'attractivité et le maillage.

La refonte du modèle repose sur quatre principes directeurs :

- La volonté de capitaliser sur un nombre restreint d'espaces physiques sélectionnés selon des critères clairs ;
- La concentration au sein de ces espaces jugés pertinents d'une offre de services élargie (animation, fertilisation, expérimentation sur les usages, pré-incubation, prototypage, ...) afin de créer une dynamique de lieu « totem » ;
- Le maillage entre ces lieux "têtes de réseaux" avec les tiers-lieux ruraux ou liés aux petites villes du bassin ;
- Le monitoring des résultats sur base d'indicateurs clés de performance (KPI) précis.

4.2.4 CAHIER DES CHARGES

Ce cahier des charges est construit autour des différentes composantes d'une plateforme d'innovation et conditionnera l'accès aux financements publics.

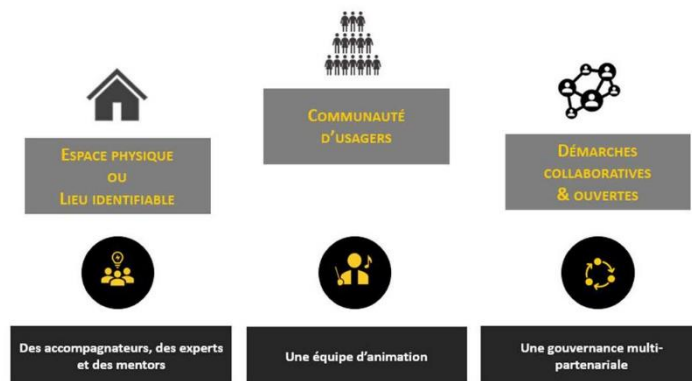


Figure 10.

4.2.5 BILAN ET PRINCIPES DIRECTEURS DE LA RÉFORME DES PLATEFORMES D'INNOVATION

Le cahier des charges définit les néo-hubs suivant cinq dimensions (SPW EER, 2021) :

- L'**espace physique** (infrastructures, équipements, identité et communauté), l'objectif étant d'éviter la multiplication de nouveaux lieux et de capitaliser, en les renforçant, sur les espaces existants ;
- L'**offre de services** délivrée tant par l'équipe chargée de l'animation de l'espace physique que par le réseau de compétences construit autour de cette équipe ;
- Le **public-cible et les types de projets visés** qui doit, à la fois, comprendre des porteurs de projets, start-ups et entreprises plus matures inscrites dans une perspective d'innovation ;
- Les **entités partenaires et la gouvernance** qui doit reposer sur partenariat cohérent d'acteurs locaux disposant d'une connaissance pointue du territoire et de son tissu économique ;
- La **localisation et la fonction de « tête de réseau »**, vu la volonté de rationalisation et concentration, le principe est d'avoir un néo-hub par zone de chalandise des Centres européens d'Entreprises et d'Innovation (CEEI) et que celui-ci assure une fonction de coordination au sein du bassin de vie.

Ce fonctionnement en réseau, qui présente une dimension territoriale évidente, suppose :

- La constitution d'une communauté à l'échelle du bassin ;
- La délocalisation de certaines activités ;
- La mutualisation de différentes ressources ;
- Le partage d'outils (veille, communication, intermédiation...) ;
- L'irrigation des territoires en transferts d'innovation et de technologies via ces espaces périphériques ;
- L'identification de nouvelles opportunités de projets et le renforcement des collaborations ;
- Un rôle d'interface entre la Région et les autres plateformes.

5 Centres d'entreprise et d'innovation (CEI)

5.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

De manière générale, les centres d'entreprise et d'innovation (CEI) ou *Business Innovation Center* (BIC) sont des **structures de conseil, d'accompagnement et d'hébergement** des entrepreneurs et entreprises (innovantes) récemment créées. Relevant essentiellement de l'upperground, on peut dès lors s'interroger sur l'appartenance des CEI aux lieux d'innovation territoriale.

Les CEI offrent des locaux temporaires, des services administratifs (secrétariat, téléphone, télécopie...) et des prestations techniques (formation, suivi du projet...) à des tarifs avantageux.

Les CEI comprennent notamment les **incubateurs, pépinières et accélérateurs** d'entreprises (Jobteaser, 2018).

En Wallonie, on relève deux formes principales d'incubation (Agence du Numérique/SOWALFIN/SPW Economie, 2019) :

- L'**incubation généraliste**, assurant un service de proximité et dont la répartition est sous-régionale. En Wallonie, cette fonction est généralement remplie par les Centres européens d'entreprises et d'innovation (CEEI), qui sont des acteurs-clés dans l'accompagnement généraliste des porteurs de projets et des jeunes entreprises innovantes.
- L'**incubation thématique** ou spécialisée (à vocation régionale) : les incubateurs high-tech en font partie.

5.2 INCUBATEURS, PÉPINIÈRES, ACCÉLÉRATEURS

- **Incubateur d'entreprises** (pour se créer) : vise les (candidats) entrepreneurs désireux de créer leur entreprise innovante. Un incubateur est un lieu de rencontre entre individus de divers horizons, professionnels notamment, et partenaires publics ou privés, réunis en un même endroit et animés par un même désir : se rassembler pour aider ensemble de petites entreprises récemment créées à se développer et à porter des projets innovants. Les incubateurs disposent souvent de leur propre espace de coworking.
- **Pépinière d'entreprises** (pour se développer) : vise les entreprises en phase de développement qui ont dépassé les étapes de projet.
- **Accélérateur d'entreprises** (pour grandir) : vise les entreprises en recherche de croissance.

	Incubateur	Accélérateur
Objectif	Transformer une idée innovante en entreprise performante	Accélérer le développement d'une entreprise
Durée d'accompagnement	1 à 2 ans	3 à 6 mois
Type d'activité	Exploration	Exploitation
Modèle de revenu	Loyer (bailleur)	Parts dans la startup (investisseur)

Tableau 6. Incubateur et accélérateurs (Duchesneau & Déziel, 2019).

5.3 CENTRES EUROPÉENS D'ENTREPRISE ET D'INNOVATION (CEEI)

Créés en 1983 à l'initiative de la Commission européenne, les CEEI (*European Community Business and Innovation Centres – EC BIC*) sont des **organismes de soutien aux PME et aux entrepreneurs innovants**, à finalité d'intérêt public. Ils sont reconnus par la Commission sur base d'une certification de qualité qui permet l'obtention du **label européen "EC BIC"**.

La mission de base d'un CEEI est d'aider les (nouvelles) entreprises à développer des activités nouvelles contribuant au développement régional et local. Dans ce cadre, les CEEI leur apportent une large gamme de services intégrés d'orientation et d'accompagnement (SPW Economie, 2020) :

- Formation en vue d'acquérir les notions nécessaires à gérer une activité économique ;
- Évaluation du projet par rapport à la technologie, au marché et à la cohérence globale du projet ;
- Conseil et accompagnement pour réaliser le dossier nécessaire au montage du projet (plan d'affaires) ;
- Recherche et accès à des moyens financiers pour le lancement et le développement de l'activité nouvelle ;
- Aide au développement de partenariats régionaux, transrégionaux et internationaux.
- Réduction des coûts de démarrage par la mise à disposition de locaux et services partagés (incubateurs) ;
- Accompagnement de l'activité, principalement en matière de stratégie, de marketing, d'organisation et de gestion financière.

L'innovation est ici entendue comme l'innovation économique au sens large et non comme spécifiquement technologique. Cette conception opérationnelle de l'innovation s'avère à fortiori bien adaptée aux régions les plus défavorisées, au tissu productif traditionnel, dans lesquelles l'innovation technologique trouve une application relativement limitée par rapport à une innovation économique qui, elle, intéresse le plus grand nombre des petites entreprises.

Les CEEI offrent également leurs services aux collectivités territoriales, pour la mise en œuvre de

programmes en faveur des PME : animation, promotion de l'esprit d'entreprise, création et développement d'activités nouvelles, soutien des jeunes entrepreneurs ou promotion de l'entrepreneuriat au féminin.

Les CEEI sont réunis dans un Réseau européen : European BIC Network (EBN).

La Wallonie compte huit CEEI. Ils agissent directement sur leur bassin de proximité, duquel ils tirent leurs ressources. Néanmoins, leurs services peuvent être sollicités en dehors de ces bassins, qui n'ont d'ailleurs pas nécessairement de limites administratives.

- 1) BEP (Namur)
- 2) CAP Innove (Nivelles)
- 3) CEI Louvain (Louvain-la-Neuve)
- 4) EKLO (avant 2019 : Cide-Socran) (Liège) : créé en 1984, il fut le premier CEEI reconnu par la Commission européenne.
- 5) Entreprendre.Wapi (Tournai)
- 6) Héraclès (Charleroi) : fait partie, avec Igretec et le Switch coworking, de la structure d'accompagnement « Charleroi Entreprendre ».
- 7) IDELUX (Arlon)
- 8) La Maison de l'Entreprise (Mons et La Louvière)

La plupart des CEEI ont été **impliqués dans le développement des plateformes d'innovation** (Agence du Numérique/SOWALFIN/SPW Economie, 2019) :

- Certains d'entre eux offrent la fonction « espace de coworking », dans le cadre du réseau Digital Wallonia (CEI Louvain, Charleroi-Entreprendre, LME) ou hors de ce cadre (Cap Innove, BEP) ;
- Certains d'entre eux sont parties prenantes des hubs créatifs (BEP, Charleroi-Entreprendre) ;
- L'un d'entre eux a bénéficié d'un financement pour mettre en place un Living Lab (Charleroi-Entreprendre pour Connexences) ;
- La plupart des incubateurs-étudiants sont proches de la dynamique des hubs créatifs (Namur, Mons, Louvain-la-Neuve, ...). Un incubateur-étudiant (le Venture Lab) est financé dans le cadre du hub créatif de Liège.

La plupart des CEEI sont parties prenantes du dispositif « **incubateurs étudiants** ». Les incubateurs étudiants proposent essentiellement les services suivants : accompagnement du jeune par un entrepreneur en résidence/conseiller, organisation de séances d'informations/ateliers de renforcement de compétences liées à la création d'entreprise, du réseautage professionnel, de la mise en valeur des projets, la mise en communauté des jeunes et enfin de l'aide au lancement et au financement (Agence du Numérique/SOWALFIN/SPW Economie, 2019).

Nom de l'incubateur	Entité juridique porteuse	Public
Venture Lab	Venture Lab asbl + ULiège (HEC)	Étudiants du pôle académique Liège-Luxembourg
Yncubator	CEI Louvain	Étudiants du Brabant wallon
Yump	LME	Étudiants et les jeunes du territoire Cœur de Hainaut
Linkube	BEP	Étudiants de la Province de Namur
Student Lab	Charleroi Entreprendre	Étudiants issus et/ou scolarisés dans la région de Charleroi – Sud Hainaut

Tableau 7. Incubateurs étudiants wallons (Agence du Numérique/SOWALFIN/SPW Economie, 2019).

Conclusions

À l'instar des parcs d'activité économique développés à partir des années 70 (rappelons la loi du 30 décembre 1970 dite d'« expansion économique » qui vise à « à stimuler la mobilité des facteurs de production vers des zones dites de développement ») et qui aujourd'hui constituent un élément structurant du territoire wallon, les lieux d'innovation territoriale apparaissent susceptibles de participer à la fabrique du territoire wallon et à leur dynamisation économique. Or, ceux-ci sont extrêmement propices, voire intrinsèquement liés, aux économies créative, numérique et circulaire. La volonté du SPW EER de faire évoluer le paysage des plateformes d'innovation et, plus particulièrement, du modèle « hub créatif » s'inscrit précisément dans cette perspective d'une meilleure efficacité territoriale afin d'en accroître l'impact sur les écosystèmes locaux et régional.

Cette réorganisation s'appuie sur deux concepts chers à la gouvernance territoriale : la hiérarchie (plus particulièrement urbaine) et les bassins (qu'ils soient économiques ou de vie). En effet, les différents concepts évoqués précédemment ne sont pas ubiques mais présentent des caractéristiques plus ou moins en adéquation avec les différentes typologies territoriales, de la métropole aux espaces ruraux.

Toutefois, les lieux d'innovation territoriale sont à même de transcender la hiérarchisation des territoires, plus particulièrement ceux de l'underground, et d'apparaître là où on ne les attend pas, pour autant que l'un ou l'autre acteur local se révèle particulièrement créatif et fécond.

Ces lieux constituent également une réponse endogène, aux mutations des pratiques territoriales, favorisées par la numérisation et catalysées par la crise sanitaire. Il en résulte, notamment, une plus grande imbrication entre espace de vie et espace de travail et une tendance à la réduction de la fréquentation des lieux de travail traditionnels avec une éventuelle redistribution entre « grandes » et « petites » villes (figure 9). Ces évolutions pourraient aboutir à une affirmation du polycentrisme et du concept de territoire du quart d'heure (Bianchet et al., 2021 ; Shearmur et al., 2020).

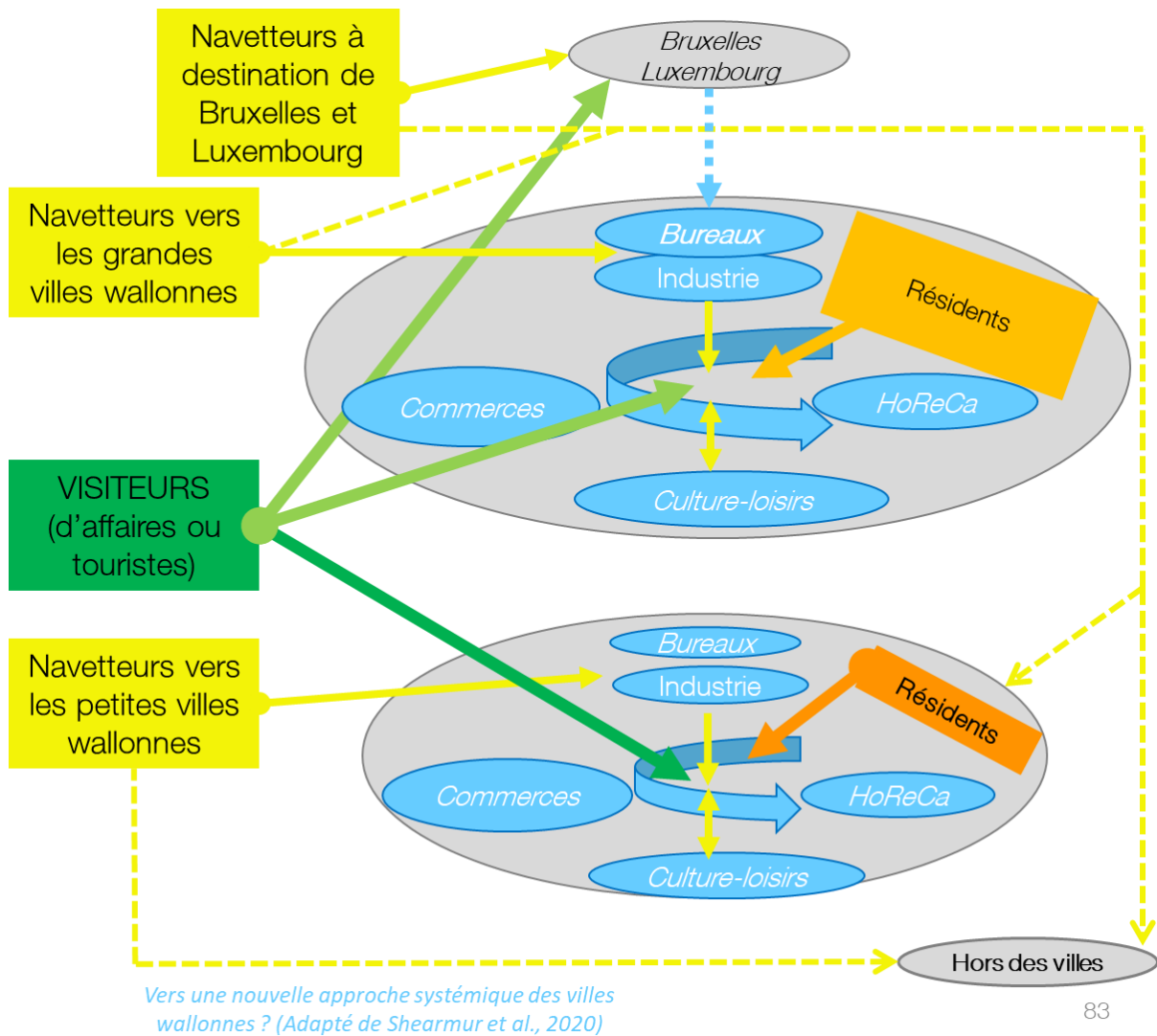


Figure 11. Vers une nouvelle approche systémique des villes wallonnes ? (Bianchet et al., 2021, adapté de Sheamur et al. 2020)

Outre leur capacité à structurer le territoire, les lieux d'innovation territoriale participent à de nombreuses opérations de régénération urbaine. Ils peuvent même en être le moteur structurel et fonctionnel. Plusieurs hubs créatifs s'inscrivent dans cette perspective témoignant ainsi de la prise de conscience des acteurs locaux de la capacité dynamogène et structurante des lieux d'innovation territoriale.

Bibliographie

- ANCT (2020). *Nouveaux lieux, nouveaux liens*. <https://agence-cohesion-territoires.gouv.fr/nouveaux-lieux-nouveaux-liens-56>
- ANCT (2020b). *Ecrire ensemble la société numérique de demain*. (<https://societenumerique.gouv.fr/tierslieux/>).
- Agence du Numérique/SOWALFIN/SPW Economie (2019). Evolution des plateformes d'innovation.
- AIMF (2017). Les nouveaux lieux d'innovation : Des accélérateurs économiques et de citoyenneté pour les villes. Les Cahiers Raisonance. https://aimf.asso.fr/IMG/pdf/rc_new_lieux_inno_mai17.pdf
- Besson, R. (2017). La régénération des territoires ruraux par les Tiers Lieux. Le cas des Tiers Lieux Creusois. Urbanews, 1–15. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01731645/document>
- Bianchet, B., Hanin, Y., Godart, M-F., Strale, M., Bottieau, V., Grandjean, M., Berger, C., Courtois, X., Haine, M., Goffin, F., Cawoy, V., Wilmotte, P-F., Maldague, H., Uyttebrouck, C. & Lambotte, J-M. (2021). Expertise - Quelles perspectives pour les territoires wallons dans l'ère post-covid?. CPDT. <http://hdl.handle.net/2268/265888>
- Branco-Côté, C. (2015). L'impact des hubs créatifs sur l'entrepreneuriat culturel : Le cas de Quartier artisan. <https://biblos.hec.ca/biblio/memoires/m2015a608958.pdf>
- Burret, A. (2015). *Tiers-lieux ... et plus si affinités* (FYP).
- Burton, R. (2016). Les tiers-lieux : éléments de typologie (pp. 1–7). <https://smartbe.be/wpcontent/uploads/2016/07/07-2016-Les-tiers-lieux---l-ments-de-typologie.pdf>
- Collet, P.-A., Deporte, M., Dufreix, O., Le Duff, D. & Reinette, J. (2017). Tiers-lieux : l'évolution des lieux de travail au service de la transition écologique ? http://webissimo.developpementdurable.gouv.fr/IMG/pdf/1_1_rapport_defrichage_tiers_lieux_tes_innovation_cle024ca9.pdf
- Communauté Avantage Numérique (2020). *Hub créatif : La Créativité à son meilleur*. <https://avantagenumerique.org/2020/06/hub-creatif-la-creativite-a-son-meilleur/>
- CPDT (2015). Annexe 1 du rapport scientifique. Subvention 2014-2015 : Recherche R3 - Défis des espaces ruraux. https://cpdt.wallonie.be/sites/default/files/cpdt_rf_octobre_2015_annexe_r3.3_annexe1rs.pdf
- CRIOC (2015). La réutilisation et la réparation en Wallonie. http://environnement.wallonie.be/rapports/owd/dechets_menagers/crioc/seconde_main_2014.pdf
- Déziel, G. & Duschesneau, M.-O. (2019). *Le Hub créatif, une entité organisationnelle émergente à grand potentiel pour les arts et la culture*. <https://cmf-fmc.ca/fr/futur-et-medias/articles/hub-creatif-etude-telefilm-canada-guillaume-deziel/>
- Divay, G. (2020). L'innovation territoriale : manager en mode pilotage ou en logistique? *Finance Contrôle Stratégie*, NS-7. <https://doi.org/10.4000/fcs.4065>
- Falgayrettes, H. (2013). Les nouveaux espaces de fabrication numérique personnelle : des tiers lieux entre contre culture et industries créatives. https://memsic.ccsd.cnrs.fr/mem_00983034/document page consultée le 9 février 2022
- Ferchaud, F. (2018). Fabriques numériques, action publique et territoire. En quête des living labs, fablabs et hackerspaces. 1, 606. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01743793v2/document>
- Fuzi, A. (2015). Co-working spaces for promoting entrepreneurship in sparse regions: the case of South Wales. *Regional Studies, Regional Science*, 2(1), 462–469. <https://doi.org/10.1080/21681376.2015.1072053>
- Fuzi, A., Clifton, N. & Loudon, G. (2014). New in-house organizational spaces that support creativity and innovation: the co-working space. *R & D Management Conference*, 8. <http://hdl.handle.net/10369/7725>
- Gouvernement français (2020). *Les 60 nouveaux lauréats de l'appel à manifestation d'intérêt « Fabriques de territoire » annoncés*. <https://www.cohesion-territoires.gouv.fr/les-60-nouveaux-laureats-de-lappel-manifestation-dinteret-fabriques-de-territoire-annonces>
- Jobteaser (2018). *Couveuse, pépinière incubateur, accélérateur, comment les différencier ?* <https://www.jobteaser.com/fr/advice/175-couveuse-pepiniere-incubateur-accelerateur-comment-les->

différencier

Klein, J.-L. (2009). Innovation sociale et le développement territorial. *Revue Canadienne Des Sciences Régionales*, 32(1), 13–22.

Leducq, D. & Ananian, P. (2019). Qu'apporte l'urbanisme à l'étude des espaces de coworking ? *Revue de littérature et approche renouvelée. Revue d'Economie Régionale & Urbaine*, 5, 963–986.

Le Hars, P. (2019). Tiers-lieux : des outils pour les mutations sociétales et territoriales à l'oeuvre ? http://dante.univ-tlse2.fr/8751/1/Pauline.Le_Hars_master1.pdf

Le Nadant, A.-L. & Marinos, C. (2020). Espaces de coworking et fablabs des villes petites et moyennes : un rôle de middleground ? *Innovations*, 1(61), 41–66.
<https://doi.org/10.3917/inno.pr2.0074>

Levy-Waitz, P. (2018). Mission coworking : faire ensemble pour mieux vivre ensemble.
[http://s3files.fondation-ta.org.s3.amazonaws.com/Rapport Mission Coworking - Faire ensemble pour mieux vivre ensemble.pdf](http://s3files.fondation-ta.org.s3.amazonaws.com/Rapport_Mission_Coworking_-_Faire_ensemble_pour_mieux_vivre_ensemble.pdf)

Liefooghe, C. (2018). Les tiers-lieux à l'ère du numérique : diffusion spatiale d'une utopie socioéconomique. *Géographie, Économie, Société*, 20, 33–61.
<https://doi.org/10.3166/ges.20.2017.0028>

Lombardi, L. (2018). Les tiers-lieux, pour qui ? pourquoi ? *Evolut'TIC*.

Lorre, B. (2018). État de l'art sur les Tiers Lieux. Pour une approche critique de l'informatisation sociale. *Terminal*, 123. <https://journals.openedition.org/terminal/3365#tocto1n2>

Michel, B. (2018). Émergence de dynamiques entrepreneuriales au sein d'espaces de coworking pour entrepreneurs culturels et créatifs. *Géographie, Économie, Société*, 20(3), 295–317.
<https://doi.org/10.3166/ges>

Moreno, C. (2020). *Droit de cité, de la "ville-monde" à la "ville du quart d'heure"* (l'Observat).

Oldenburg, R. (1999). *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community* (Marloowe & Co (ed.)).

Oural, A. (2015). L'innovation au pouvoir ! https://www.pfi-culture.org/wp-content/uploads/sites/1052/2016/04/2015_rapport_innovation_territoriale.pdf

REID Consulting (2020). Évaluation d'impact du programme Creative Wallonia (sélection d'actions) et des Hubs Créatifs wallons.
<https://economie.wallonie.be/sites/default/files/Re%CC%81sume%CC%81%20exe%CC%81cutif%20%28200720%29.pdf>

Sarazin, B., Cohendet, P. & Simon, L. (2017). Les communautés d'innovation : de la liberté créatrice à l'innovation organisée (p. 280). Éditions EMS.

Shearmur, R., Ananian, P., Lachapelle, U., Parra-Lockhorst, M., Paulhiac, F., Tremblay, D.-G. & Wycliffe-Jones, A. (2020). L'avenir du centre-ville du Montréal. Impact immédiat de la COVID et perspectives post-COVID. École d'Urbanisme, Université McGill.
https://omv.esg.uqam.ca/wpcontent/uploads/sites/90/2020_Shearmuretal_Avenir-du-Centre-Ville_Future-of-Downtown.pdf

SPW Economie (2020). Centres Européens d'Entreprises et d'Innovation (CEEI).
http://www.aidesentreprises.be/midas_web/fr/organisme.awp?P1=131, page consultée le 9 février 2022

SPW Economie (2021). Réforme des plateformes d'innovation - Refonte et évolution du modèle « hub créatif » - Etat des lieux et cahier des charges fonctionnel.
https://economie.wallonie.be/sites/default/files/Cahier%20des%20charges%20n%C3%A9o-hub_Mars%202021.pdf

Stokking, D., & Leturcq, R. (2017). *Espaces de coworking et tiers-lieux – de l'équipe à la communauté*.

Liens utiles et références sur les tiers-lieux

Les tiers-lieux sont aujourd'hui l'objet de nombreuses initiatives et publications et nous renvoyons notamment vers les sites et publications suivants :

- <https://tiers-lieux.be> : Tiers-lieux.be
- https://bibliotheques.wallonie.be/index.php?lvl=cmspage&pageid=6&id_rubrique=246 : Les tiers-lieux sur Bibliowall (portail documentaire de l'administration wallonne)
- <https://www.alterechos.be/tiers-lieux-defricheurs-dalternatives/> : « Tiers-lieux : défricheurs d'alternatives », entretien avec Claire-Anaïs Boulanger, doctorante à l'Université de Namur
- https://cpdt.wallonie.be/sites/default/files/cpdt_rf_octobre_2015_annexe_r3.3_annexe1rs.pdf : CPDT (2015). Annexe 1 du rapport scientifique. Subvention 2014-2015 : Recherche n°3 – Défis des espaces ruraux.
- <https://coop.tierslieux.net/wp-content/uploads/2018/02/Rapport2018-RNA.pdf> : Rapport tiers-lieux à l'usage des collectivités) Comment faciliter le développement des tiers-lieux dans vos territoires ?
- <https://www.hablab.be/hablab-makerspace-tiers-lieu-fablab-une-famille-qui-partage/#toggle-id-4> : Qu'est-ce que sont les Tiers-lieux, FabLab, Makerspace, Hackerspace, Lieux partagés, ... ?
- <https://www.hablab.be/hablab-tiers-lieux-comment-creeer-un-tiers-lieu/> : Schéma « Comment créer un tiers-lieu ? ». Coopérative Tiers-Lieux.
- <https://francetierslieux.fr>
- Rapport de la mission Coworking de Lévy-Waitz, qui recense les tiers-lieux français : <https://www.fondation-travailler-autrement.org/2018/09/19/mission-coworking-faire-ensemble-pour-mieux-vivre-ensemble/>
- <https://agence-cohesion-territoires.gouv.fr/nouveaux-lieux-nouveaux-liens-56> : Nouveaux lieux, nouveaux liens. Initiatives de l'agence nationale de la cohésion des territoires.