



HAL
open science

Hackathons en ville, innovations pour la ville ?

Flavie Ferchaud

► **To cite this version:**

Flavie Ferchaud. Hackathons en ville, innovations pour la ville ?. *Approches Théoriques en Information-Communication*, 2021, N° 2 (1), pp.85-107. 10.3917/atic.002.0085 . hal-03344958

HAL Id: hal-03344958

<https://hal.science/hal-03344958>

Submitted on 5 Jul 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Hackathons en ville, innovations pour la ville ?

Flavie Ferchaud

DANS **APPROCHES THÉORIQUES EN INFORMATION-COMMUNICATION (ATIC)** 2021/1 (N° 2),

PAGES 85 À 107

ÉDITIONS **DICEN IdF**

DOI [10.3917/atic.002.0085](https://doi.org/10.3917/atic.002.0085)

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-approches-theoriques-en-information-communication-2021-1-page-85.htm>



CAIRN.INFO
MATIÈRES À RÉFLEXION

Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour DICEN IdF.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Hackathons en ville, innovations pour la ville ?

Flavie Ferchaud

*Maîtresse de conférences en aménagement de l'espace, urbanisme. Université Gustave Eiffel, Lab'urba (EA 7374)
flavie.ferchaud@univ-eiffel.fr*

RÉSUMÉ

Cet article s'intéresse à la relation entre l'innovation collaborative et les dynamiques urbaines à travers le recours, par les collectivités, aux événements de type *hackathon*. Les *hackathons* s'inscrivent dans un contexte de transformation de l'action publique urbaine sous l'effet du néolibéralisme urbain et de la diffusion de modèles de ville « intelligente » et « créative ». L'étude d'un *hackathon* (Gare Remix, Lyon, avril 2015) au prisme de la notion de dispositif permet de souligner ce qui configure les pratiques des participants et ce qui échappe au cadre. Malgré des formes de créativité significatives à l'égard du dispositif, les productions issues du *hackathon* ne trouvent pas leur place dans l'aménagement de l'espace. Elles apparaissent en décalage, à la fois trop bricolées pour la ville « intelligente » et trop techniques pour l'urbanisme *do-it-yourself*, ou tactique, dont se réclament pourtant les collectivités aujourd'hui. L'article montre que la portée effective des *hackathons* se situe finalement à d'autres niveaux : celui des processus de l'action publique urbaine et de sa gouvernance, celui des acteurs privés dans une logique de récupération, celui des participants qui trouvent dans les *hackathons* des ressources capacitanes (formation, réseautage...).

Mots-clés : Hackathon, action publique urbaine, innovation, ville, créativité

ABSTRACT

This article studies the relationship between collaborative innovation and urban dynamics through the use, by local communities, of hackathon-type events. Hackathons take place in a context of urban public action transformation under the effect of urban neoliberalism and the dissemination of models of "smart" and "creative" cities. The study of a hackathon (Gare Remix, Lyon, April 2015) through the prism of the notion of "dispositif" makes it possible to highlight what configures the practices of participants and what escapes the frame. Despite significant forms of creativity with regard to the "dispositif" productions resulting from the hackathons do not find their place in the spatial planning. They appear to be out of step, both too tinkered for the "smart" city and too technical for do-it-yourself urban planning, or tactical urbanism, which cities today claim. The article shows that the scope of hackathons is ultimately located at other levels: that of urban public action processes and its governance, that of private actors in a logic of recovery, that of participants who find in hackathons of empowering resources (training, networking, etc.).

Keywords: Hackathon, urban public action, innovation, city, creativity

Introduction

Cet article s'intéresse aux modalités du recours à l'innovation collaborative dans le champ de l'action publique urbaine. Il s'inscrit dans la continuité d'une thèse de doctorat en aménagement de l'espace portant sur la place et le rôle des dispositifs d'expérimentation et de fabrication numérique dans l'action publique urbaine (Ferchaud, 2018). La dénomination « dispositifs d'expérimentation et de fabrication numérique » renvoie aux objets localisés (*fablabs*, *hackerspaces*...) au sein desquels se rencontrent les « *hackers makers* » (bidouilleurs faiseurs) (Lallement, 2015). Pour M. Lallement, *fablabs* ou *hackerspaces* font en effet partie d'un même *continuum* d'objets dont l'analyse permet d'évaluer les effets de la mutation enclenchée par l'invention d'outils et de processus pilotés depuis les claviers d'ordinateurs. Deux dimensions caractérisent ces objets : la fabrication numérique d'une part, l'expérimentation d'autre part. La fabrication numérique est permise par la mutualisation de machines à commande numérique, destinées au prototypage rapide. Cependant, au-delà des médiatiques techniques d'impression 3D, les *fablabs* et les *hackerspaces* mêlent les technologies numériques, l'électronique, le design, la mécanique, mais aussi la biologie ou la musique. Pour s'emparer de ces domaines, les méthodes de l'apprentissage par le faire et le faire soi-même sont centrales. Cet apprentissage se traduit par des pratiques expérimentales : on apprend en faisant, au risque de se tromper. L'erreur et l'échec sont ainsi au service de l'inventivité et de la créativité (Bosqué, 2016 ; Rosner et Fox, 2016).

En plus des objets étiquetés *fablab* ou *hackerspace*, nous nous sommes intéressés aux *living labs*, également caractérisés par la place accordée à l'expérimentation. Il peut être difficile de distinguer les *fablabs* des *hackerspaces* ou des *living labs*. Les typologies réalisées (Bouvier-Patron, 2015 ; Capdevila, 2015 ; Merindol *et al.*, 2015) se recoupant en partie, les contours de ces objets apparaissent empreints d'une grande porosité. Le choix de les rassembler à travers la dénomination « dispositifs d'expérimentation et de fabrication numérique » prend acte de ce constat. En effet, le terme de « dispositif » renvoie au concept défini par M. Foucault en 1977 et d'abord perçu comme concept de l'entre-deux (Peeters et Charlier, 1999). Si cette perception du concept correspond bien aux porosités dont il est fait état dans la littérature, il convient cependant de s'arrêter plus avant sur la notion de dispositif.

Au-delà de son utilité pour caractériser notre objet de recherche, la notion apporte en effet une grille de lecture nouvelle à nos travaux. Suivant L. Monnoyer-Smith (2013), c'est d'abord l'articulation des dimensions (énonciatives, symboliques, sémiotiques, techniques) composant le dispositif qui participe à la construction de l'exercice de formes de pouvoir. Cela s'inscrit dans une perspective stratégique, intentionnelle. Le dispositif peut cependant échapper à l'intention stratégique initiale. En effet, un processus de subjectivation s'opère. Il est constitutif de l'individualité mais permet aussi de développer une capacité de résistance des acteurs. Ces éléments du concept foucauldien sont importants à préciser car s'ils sont trop souvent évacués, leur valeur heuristique est bien réelle, comme le démontre L. Monnoyer-Smith (2013). À partir d'une relecture du concept de dispositif à l'aune des travaux de G. Deleuze, l'autrice identifie quatre dimensions permettant aux chercheurs d'« avoir prise sur les dispositifs ». D'abord, le dispositif fait voir un enchevêtrement d'objets qui configurent les pratiques. Parce qu'il incite à s'intéresser aux médiations socio-techniques qui configurent le comportement des acteurs, le concept de

dispositif se révèle ainsi utile à l'analyse des processus participatifs. Le dispositif produit ensuite des énoncés (textes, paroles...), lesquels expriment ce qui peut être dit au sein d'un dispositif et ce qui ne peut pas être dit. Puis, le dispositif amène à considérer les relations de pouvoir instaurées par celui-ci. La mise en évidence de la coordination des relations et des médiations entre les différents éléments composant le dispositif et la portée de celle-ci sur les acteurs (des contraintes) permet de réaliser une cartographie des rapports de force. La dernière dimension soulignée par l'auteur est issue de sa lecture des travaux de G. Deleuze, selon lequel le dispositif « fuit », c'est-à-dire qu'il est voué à l'échec ou aux mutations. En résultent des « lignes de fuite » qui permettent de dépasser la dualité entre technologies disciplinaires et actions de résistance. Pour L. Monnoyer-Smith, la « ligne de fuite » correspond à « cette aptitude du social à ne pas se laisser envahir par les logiques dispositionnelles, à être toujours première, comme une reconnaissance de la créativité humaine » (p. 40). Cette dernière dimension résonne particulièrement avec les objets de notre recherche, ces dispositifs qui constituent autant d'agencements au sein desquels les acteurs se livrent à des pratiques de détournement des technologies.

En plus de lieux et de cadres organisationnels, la notion de dispositif amène à saisir des événements, dont le rôle est essentiel aux dynamiques collectives du « monde » des *hackers makers*. Parmi ces événements figurent les *hackathons*, qui constituent à l'origine une des activités recouvrant le *hacking*. Pour G. Coleman (2016), le *hacking* se situe au croisement de *craft* (artisanat) et de *craftiness* (ruse, astuce) dans le domaine de la technologie. La relation entre *hacking* et *craft* fait écho à un ouvrage de R. Sennett, *Ce que sait la main, la culture de l'artisanat* (2010), dans lequel les programmeurs de Linux sont qualifiés d'artisans, mettant ainsi en avant leur souci de qualité et d'excellence du travail. Le lien avec *craftiness* renvoie davantage à la septième proposition du *Dictionnaire du hacking* (Chatelain et Roche, 2001), où le *hacking* est défini par le plaisir intellectuel à dépasser, de façon créative, des contraintes et des limites. Les *hackathons* sont donc des événements pendant lesquels les participants pratiquent le *hacking* pour aboutir au développement d'un logiciel libre ou *open source*, la temporalité courte de ces événements constituant la première des contraintes. L'appropriation progressive du *hackathon* en dehors du « monde » des *hackers* s'inscrit dans un contexte de popularisation du *hacking* et de la figure du *hacker*. Longtemps mise au ban, celle-ci redevient populaire avec le mouvement « faire » (fabrication numérique, constitution d'un réservoir de savoirs collectifs accessibles à tous grâce à internet, production flexible personnalisée...), dont la montée en puissance n'est pas non plus étrangère à la rhétorique managériale de nos sociétés capitalistes valorisant la créativité et l'inventivité (Boltanski et Chiapello, 1999). Aujourd'hui, la figure du *hacker* est tant synonyme de liberté et d'engagement politique que de créativité et d'innovation. Mais évacuant la portée politique du terme, les *hackathons* sont des dispositifs utilisés par des acteurs publics et privés pour favoriser l'innovation bien au-delà du secteur de l'informatique. Amenant les participants à travailler ensemble, ils sont perçus comme des outils au service de l'innovation ouverte et collaborative. Dans le *Dictionnaire des biens communs* (2017), J. Penin rappelle que depuis son apparition dans un ouvrage de H. Chesbrough publié en 2003, le terme d'*innovation ouverte* signifie que le processus d'innovation est interactif et que les acteurs de l'innovation ne peuvent plus rester isolés. Dans une logique d'innovation ouverte, l'entrepreneur interagit avec son environnement à différentes étapes du processus d'innovation et tisse des liens avec d'autres acteurs de

l'innovation (centres de recherche, fournisseurs, clients, concurrents effectifs ou potentiels). Dans ce sens, l'innovation ouverte est plus ou moins synonyme d'innovation collaborative, qui signifie que l'innovation est une affaire de collaborations et d'interactions plus ou moins formelles. Dans quel contexte d'action publique urbaine s'inscrit le recours à l'innovation collaborative ? Qu'est-ce que révèle l'étude d'un dispositif d'innovation ouverte ? L'appréhension du *hackathon* comme dispositif amène en effet à s'interroger sur ce qui configure les pratiques des participants mais aussi sur les formes de créativité développées par ces derniers. Comment cela se traduit-il dans les productions des participants ? *In fine*, quelle est la portée de ce type de dispositif sur les innovations urbaines ?

Dans un premier temps sont exposés des éléments caractéristiques du contexte dans lequel on observe l'intégration des *hackathons* dans l'action publique urbaine. La deuxième partie de l'article décrypte, en s'appuyant sur la notion de dispositif telle qu'elle est présentée en introduction, le cas d'un *hackathon* intitulé Gare Remix, qui s'est déroulé en mars 2015 à Lyon. Enfin, la troisième partie s'intéresse à comprendre la portée limitée des *hackathons* en termes d'innovations urbaines qui pourraient prendre place dans l'aménagement de l'espace.

1. L'action publique urbaine entre *smart city* et ville « créative »

1.1. La participation citoyenne à l'ère de la ville « intelligente »

Difficile à définir, et objet de nombreuses controverses (Eveno, 2018), la ville intelligente est définie de manière large, selon un modèle de fonctionnement urbain qui intégrerait comme composante majeure de sa régulation et de son développement l'usage des technologies de l'information et de la communication dans tous les domaines et à toutes les échelles. Depuis la diffusion du terme et sa traduction en expérimentations menées sous tous azimuts avec des acteurs privés, les critiques sont nombreuses (Soderstrom *et al.*, 2014). La faible implication des citoyens est pointée. Face à cette critique, bon nombre de collectivités cherchent à se différencier de cette *smart city* éloignée de ses habitants et déploient ainsi des dispositifs participatifs intégrés à leurs stratégies en matière de ville intelligente. Quels sont-ils ?

En aménagement, le travail de recherche doctorale de S. Hasler (2018) met en évidence la pluralité de dispositifs participatifs en ligne, outillés de tablettes, de plateformes, d'applications ou de sites web. Le rôle des dispositifs d'expérimentation et de fabrication numérique, à l'instar des *fablabs* ou des *living labs* dont le développement est soutenu par les collectivités, est également souligné (Ferchaud, 2018). A Toulouse par exemple, tant le *living lab* (Laboratoire des usages) que le *fablab* (Artilect) étaient en 2016 intégrés à la stratégie de la métropole en matière de ville intelligente. Ils faisaient alors partie des lieux ciblés pour permettre « l'implication et l'interaction avec les citoyens »¹. Cela s'est notamment traduit *via* l'organisation ou l'accueil d'événements de type *hackathon* (*Hack the city* et *Hack the factory*, par exemple). Pour V. Peugeot, C. Mabi et B. Chevallier (2019),

1. Source : schéma directeur de la smart city 2015-2020, Toulouse Métropole.

les *hackathons* organisés par des acteurs publics pour inviter les habitants à co-concevoir des services publics participent de l'émergence d'une des quatre figures qu'ils identifient en matière d'implication citoyenne dans la ville intelligente : l'« innovateur d'intérêt général ». On observe cependant que ces *hackathons* ont la particularité d'intégrer des acteurs privés comme « partenaires ». C'est le cas à Grenoble avec le Grenoble Civic Lab étudié par l'équipe de V. Peugeot, puisque GEG, une entreprise locale productrice et distributrice d'énergie, ainsi qu'Orange, en sont partenaires. Orange l'était d'ailleurs aussi à Rennes, dans le cadre de l'événement Maison Mix en 2017 (voir encadré 1, p. 17). A Lyon, la SNCF – Gares & Connexions est le partenaire du *hackathon* étudié dans la deuxième partie de cet article. Ce faisant, la participation citoyenne à l'ère de la ville intelligente semble ainsi se caractériser par deux éléments au moins : l'appropriation du *hackathon* comme nouveau dispositif ; l'intégration d'acteurs privés dont les intérêts ne sont pas neutres. Mais ce dernier élément vient finalement questionner le rôle des « innovateurs » et la portée de leurs productions. Dans ce contexte, à qui servent-elles ? En quoi sont-elles forcément au service de l'intérêt général ?

Au-delà de la participation citoyenne dans la ville « intelligente », l'émergence des *hackathons* renvoie à l'importance prise par la créativité dans l'action publique urbaine. Il convient donc ici de replacer cela dans le contexte qui caractérise les politiques urbaines : le néo-libéralisme urbain (Pinson, 2020).

1.2. La créativité comme *mantra* des politiques urbaines néo-libérales

Le champ des études urbaines n'échappe pas aux controverses ayant trait au néo-libéralisme. Si l'on observe une fragmentation des postures et des savoirs, de nombreux chercheurs français et anglo-saxons s'accordent sur l'analyse de la portée du néo-libéralisme sur la ville. Selon les géographes critiques tels D. Harvey (2015) ou Peck, Theodore et Brenner (2009), les villes sont l'une des scènes privilégiées du néo-libéralisme. En effet, les interconnexions entre néo-libéralisme et urbanisme sont telles que l'on parle de néo-libéralisme urbain, défini comme un processus de restructuration de l'intervention publique fondé sur le renforcement des dynamiques marchandes dans la régulation des espaces urbains (Brenner et Theodore, 2002 ; Peck et Tickell, 2002).

La créativité est l'un des maîtres mots des politiques urbaines néo-libérales (Mould, 2018). Dans l'introduction de son ouvrage *Against creativity*, l'auteur retrace comment la créativité, définie à l'origine comme le pouvoir de créer quelque chose à partir de rien, a pris de plus en plus de valeur, y compris sur le plan économique, et de place dans nos sociétés contemporaines marquées par le néo-libéralisme. Associée au progrès et à l'innovation, la créativité résonne comme un *mantra*, tel le souligne O. Mould : « We are all invited to take part in this new democratic and liberating form of creativity and in so doing, we will create new (often digital) products and processes that will transform social and economic life² » (Mould, 2018, p. 10). L'émergence d'événements de type *hackathon*, où

2. « Nous sommes tous invités à prendre part à cette nouvelle forme de créativité démocratique et libératrice. En y prenant part, nous créerons de nouveaux (souvent numériques) produits et processus qui transformeront nos vies au plan économique et social » (traduction de l'auteur).

les participants sont invités à être créatifs pour réussir à développer un concept et le prototyper rapidement (la créativité est mise au service de l'efficacité) révèle la diffusion de la créativité érigée en *mantra*. Au-delà du néo-libéralisme, parce que la créativité est associée à l'innovation et que les métropoles cherchent toutes à se montrer plus innovantes que les autres, les événements de type *hackathon* participent aussi de la mise en image et en discours de l'action métropolitaine (Bourdin, 2015). En témoignent ainsi leur médiatisation à l'échelle locale (presse quotidienne régionale, communication institutionnelle), nationale dans des secteurs ayant trait à la participation et l'innovation collaborative et plus largement par le biais d'internet (site, blog et pages de réseaux sociaux dédiés).

1.3. La ville « créative » : malgré les critiques, la diffusion du modèle

Appliquée à l'aménagement de l'espace et à l'urbanisme, l'importance accordée à la créativité renvoie aux thèses de R. Florida sur la classe « créative » et de C. Landry sur la ville « créative ». Selon R. Florida (2002), les membres de la classe « créative » exercent une activité dont la principale valeur ajoutée réside dans la créativité, valorisée puisque considérée comme un avantage comparatif pour les entreprises, les individus et les territoires dans le contexte de l'économie de la connaissance (Vivant, 2009). Les travaux de l'auteur reposent également sur l'idée que les membres de la classe « créative » seraient des individus se caractérisant par le partage de certaines valeurs, comme l'affirmation de soi, le sens du mérite ou l'ouverture d'esprit, qu'ils trouveraient dans les grandes villes. Ainsi, ils choisiraient leur lieu de vie en fonction de caractéristiques dites créatives. Leur présence dans un territoire attirerait alors des entreprises de l'économie de la connaissance et permettrait leur développement. Pour faire advenir ce cycle vertueux sur le plan économique, les villes se mobilisent pour produire un cadre de vie qui corresponde aux membres de la classe « créative ». C'est là qu'intervient la thèse de C. Landry. Travaillant à l'échelle de la ville et des transformations du paysage urbain, l'auteur montre la régénération urbaine par la culture des villes industrielles du nord de la Grande-Bretagne. Très proche de la théorie de la classe « créative » défendue par R. Florida, celle-ci est tout aussi commerciale. Cependant, bien que maintes fois critiquées (Tremblay et Tremblay, 2010 ; Bouba-Olga et Grossetti, 2018), l'effective intégration de ces théories dans les politiques urbaines a largement été documentée (Vivant, 2009). Si les villes nord-américaines ont été les premières à s'en saisir, la diffusion du modèle de la ville « créative » est désormais internationale. En Grande-Bretagne, les stratégies de régénération urbaine ont donné lieu à la création de clusters culturels et « créatifs », qui font désormais figure d'orthodoxie de l'aménagement urbain (Mommaas, 2004). C'est aussi le cas en France, en témoigne par exemple la requalification de l'île de Nantes ou à Saint-Etienne (quartier Manufacture – Plaine Achille), mais aussi en Chine (Michel, 2019).

La « réussite » du modèle ne fait néanmoins pas consensus. Une étude menée à Milwaukee pointe ainsi l'absence de résultats (la part de « créatifs » dans la population n'a pas augmenté) et une portée négative (concentration d'équipements dans le centre de la ville au détriment d'autres quartiers) (Zimmerman, 2008). D'autres analyses viennent corroborer les limites du modèle. Par exemple, le travail de D. Eckert, M. Grossetti et H. Martin-Brelot (2012) indique que les logiques sociales sur lesquelles repose la thèse de R.

Florida sont fausses. Ainsi, les « créatifs » ne choisissent pas la ville dans laquelle ils travaillent en fonction de ses seules aménités urbaines : « Le plus souvent, ils ne choisissent pas une ville : ils restent ou reviennent dans celles où ils ont déjà vécu, ou acceptent un emploi intéressant dans une ville « acceptable » » (Eckert, Grossetti, Martin-Brelot, 2012, p. 12). Reste que malgré les critiques, le modèle se diffuse et continue de structurer les politiques urbaines.

1.4. L'intégration des « créatifs » dans l'action publique urbaine

La ville « créative » est aujourd'hui un modèle à la diffusion telle que sa portée ne s'analyse plus seulement en termes urbains, sociaux ou économiques, mais sur le plan de l'action publique urbaine et de sa gouvernance, c'est-à-dire de l'organisation du dialogue entre les acteurs. C'est au prisme de cette perspective d'analyse que les *hackathons* constituent un objet de recherche stimulant. Nous supposons en effet que l'usage de tels dispositifs s'inscrirait dans une stratégie qui dépasserait la seule volonté d'attirer les membres de la classe créative pour favoriser le développement économique des villes. L'enjeu serait désormais de s'appuyer sur leurs compétences pour les intégrer dans l'action publique urbaine et sa gouvernance.

Les travaux sur l'organisation de la ville « créative », développés par P. Cohendet et son équipe en 2010, apportent une grille de lecture intéressante. À travers l'étude de l'émergence de scènes artistiques à Détroit et New York, il est démontré que le maillage entre des comportements très exploratoires et peu organisés (*underground*) et ceux plus structurés (*upperground*), dépend d'acteurs ou d'espaces d'intermédiation (*middleground*). Cette organisation de la ville créative comporte des externalités positives pour les acteurs (complémentarité en termes de compétences, de ressources, etc.) et pour le territoire, qui gagne ainsi en performance et en résilience (Crespo *et al.* 2014 ; Boschma, 2015). Nous formulons l'hypothèse que les *hackathons*, jouant ainsi le rôle d'espaces temporaires d'intermédiation, permettent aux acteurs de ces différentes sphères de se réunir. Les travaux cités ci-dessus sur l'organisation de la ville créative portent la focale sur le rôle des firmes ou des acteurs économiques ou culturels privés. Or, l'émergence de *hackathons* portés par des acteurs publics amène à s'interroger sur le rôle de ces acteurs publics dans le maillage organisationnel de la ville créative. Quelle est leur place ? Quelles stratégies, quels objectifs poursuivent-ils ? L'étude du cas de Gare Remix permet d'apporter des éléments de réponse à ces questions.

2. Gare Remix : un cas emblématique d'appropriation et de redéfinition du *hacking*

L'événement a fait l'objet d'une enquête approfondie (Ferchaud, 2017). Trois entretiens semi-directifs et une dizaine d'échanges informels ont été réalisés en amont de l'événement, pendant et en aval, avec les organisateurs, les partenaires impliqués et des participants. En accord avec les organisateurs, l'ensemble de l'événement a été observé. À la suite de cela, un questionnaire en ligne a été envoyé aux 41 participants. Leurs 22 réponses ont

été analysées, de même que les documents transmis aux candidats avant l'événement, aux participants, aux organisateurs et aux partenaires. L'analyse des matériaux outillée par les travaux présentés en introduction sur la notion de dispositif permet de dégager quatre éléments principaux présentés ci-après.

2.1. L'appropriation d'une méthode d'innovation ouverte et collaborative

Gare Remix résulte de l'appropriation d'une méthode d'innovation ouverte (City Remix), elle-même inspirée d'autres méthodes développées par le *living lab* Érasme. Créé en 1998 au sein du Département du Rhône, le *living lab* Érasme intègre le Grand Lyon à la suite de la loi de modernisation de l'action publique territoriale et d'affirmation des métropoles (MAPTAM) en 2014. Cherchant à « mettre toutes les possibilités du numérique au service de la ville intelligente, de la transmission du savoir, de la culture et de l'action sociale »³, il vise le développement de dispositifs d'innovation ouverte prenant en compte les demandes sociales, en prise avec le terrain, à l'écoute des utilisateurs et cherchant à impliquer et fédérer une multiplicité d'acteurs. Ainsi Érasme est à l'origine d'initiatives telles que Muséomix. Pendant trois jours de « brainstorming et co-design », des professionnels des musées, du design, des technologies, mais aussi des amateurs et des visiteurs, sont invités à transformer temporairement le musée en « un terrain de jeu pour ouvrir de nouvelles pistes, percevoir autrement le musée et ses collections, permettre des croisements de compétences et de cultures originaux »⁴.

L'agence Nova7, impliquée dans Muséomix, s'en est inspirée pour concevoir une méthode appelée City Remix. Cette méthode est déclinée selon cinq principes restitués dans le tableau 1 ci-dessous.

Pour Nova7, qui a d'abord présenté la méthode City Remix à la direction Prospective et dialogue public de la métropole de Lyon, Gare Remix est un événement permettant de mettre à l'épreuve cette méthode pour la première fois. Pourtant, les principes qui la composent sont tous issus, dans une logique de recyclage, de dispositifs existants, tels que Muséomix et plus généralement, des *hackathons*. Le principe de production de prototypes dans un temps contraint y est ainsi central. Nous verrons dans la suite de l'article que le principe n° 2 (pas de cahier des charges, pas d'objectifs prédéfinis) est d'emblée contradictoire avec ce qui a pu être observé et analysé du cas de Gare Remix.

2.2. D'objectifs prédéfinis poursuivis dans une logique de communication et de promotion

Gare Remix est un événement venant finaliser un processus de réflexion sur les services dans les pôles d'interconnexion (transports) engagé par le Conseil de Développement de la métropole de Lyon. Il était organisé par la mission Temps et services innovants de la direction Prospective et dialogue public de la métropole de Lyon, appuyé par Nova7, en partenariat avec la SNCF – Gares & Connexions. Les organisateurs avaient pour objectif

3. Source (5 novembre 2019) : <http://www.erasme.org/-Museomix->

4. *Idem*.

Tableau 1 – Principes de la méthode « city remix »
(source : <http://www.cityremix.co/principes/>)

1	La collaboration : « faire avec » Pendant l'événement, les participants ne sont pas en compétition les uns avec les autres mais cherchent plutôt à s'entraider pour aller le plus loin possible dans leurs réalisations.
2	L'expérimentation et l'ouverture : « sortir des cadres » City Remix est une démarche d'innovation qui ne part pas d'un cahier des charges ou d'un objectif prédéfini.
3	L'orientation vers les usagers : « penser pratiques » Tous les projets fabriqués lors de l'événement sont inspirés par les usagers du lieu et sont testés auprès d'eux*.
4	Le prototypage et la fabrication : « penser avec les mains » City Remix donne aux participants les moyens de transformer leurs idées en prototypes de services.
5	L'apprentissage et le partage : « donner et recevoir » Toutes les personnes impliquées dans City Remix vivent une expérience extraordinaire, développent leurs compétences, font des rencontres et enrichissent leurs réseaux personnels et professionnels. Le déroulement de l'événement, les processus de travail et les prototypes réalisés sont documentés et partagés en licence libre pour faciliter la diffusion des idées et la réplication de la démarche.
<p>* Chaque participant à Gare Remix s'est vu remettre un document présentant douze personnages fictifs de la gare Saint-Paul résultant d'un « travail d'observation ethnographique » réalisé par Nova7 dans le but de « donner du matériel aux remixeurs ». Le recours à la fiction illustre l'appropriation d'une méthode appelée <i>persona</i>, utilisée en design. Le <i>persona</i> est un archétype représentant un groupe de personnes dont les comportements, les motivations et les buts sont proches.</p>	

d'expérimenter un nouveau dispositif de participation citoyenne pour la métropole : un événement visant la production de prototypes pour le parvis et le hall de la gare Saint-Paul, une gare TER du centre historique de la ville.

La mission Temps et services innovants du Grand Lyon a une fonction d'incubation de services et pratiques innovantes dans la collectivité, pour nous c'était une manière d'expérimenter une pratique innovante de fabrication de la ville. On s'est dit, on tente l'opération et on réunit des partenaires autour du projet ». Chargée de mission à la métropole de Lyon, Mission temps et services innovants, 10 avril 2015.

C'était un peu pour eux [services de la métropole de Lyon] une manière d'expérimenter une nouvelle forme de concertation, participation citoyenne, une manière de travailler différemment avec les usagers de leurs services et... une manière d'expérimenter sur le plan prospectif, une nouvelle manière de fabriquer la ville en fait. Directeur de l'agence de conseil Nova7, entretien téléphonique, 20 mars 2015.

Selon la typologie établie par M. Dumont (2013), l'expérimentation relève ici de l'ordre du dispositif et de l'instrument de l'action publique. D'abord, son cadre est délimité sur les plans spatiaux et temporels (cf. Image 1). De plus, c'est un moyen, pour les organisateurs, d'atteindre des objectifs de production prédéfinis :

Ce qu'on veut nous, c'est que la démarche, ce n'est pas une démarche spontanée où on dit allez-y dans la gare, faites ce que vous voulez. On a essayé d'organiser, rythmer, proposer une méthode aux participants pour leur mettre à disposition des moyens. Je pense que c'est ce qui permet de générer et de produire les choses les plus fortes dans un minimum de temps. [...] On veut les pousser à faire des choses un peu ambitieuses et qui dit ambitieux dit que ça prend du temps et on veut que ce soit un vrai prototype fonctionnel. Donc il faut arriver à leur passer cette idée des ambitions, des fois on arrive à faire des choses très ambitieuses en peu de temps et ce n'est pas impossible qu'ils en fabriquent deux ou trois [des prototypes] mais déjà s'ils arrivent à se concentrer pour en faire un bien qui soit expérimentable à échelle 1... Directeur de l'agence de conseil Nova7, entretien téléphonique, 20 mars 2015.

Image 1 – L'équipe des « buffetiers » dans son espace dédié (Lyon, avril 2015). Crédit : F. Ferchaud



Dans quel but ces prototypes doivent-ils être produits ? Sur ce point, la commande donnée aux participants n'est pas claire : pendant les discours introductifs à la première journée de l'événement, le directeur de Nova7 invite les participants à « hacker cette gare au sens noble du terme », alors que le représentant de la SNCF – Gares & Connexions précise la commande : « on veut des services innovants pour les clients du train ». Le dispositif participatif s'inscrit ainsi dans un cadre marchand, celui des halls de gare que la SNCF cherche à rendre attractifs. Un échange avec l'élu en charge des mobilités urbaines au

Grand Lyon met également l'accent sur les « services » à développer. Sa vision de l'espace public, restreinte aux services et opposée aux occupations non programmées, apparaît en creux.

La gare Saint-Paul est un maillon. Un espace public. Mais c'est aussi un contenant sans contenu et il y a des jeunes qui squattent... Ce qu'il faut inventer, ce sont des services, pas des bancs sans services à côté. La gare doit être servicielle. Vice-président de la métropole de Lyon en charge des déplacements, 24 avril 2015, Lyon (échange informel pendant l'événement).

Ces extraits d'entretiens montrent aussi que le statut donné à l'expérimentation se place à la croisée de la performance (« hack ») et de la technique (« prototype de services ») dans une logique de communication (une équipe de journalistes, les « communicants » étaient présents tout au long de l'événement) et de promotion. Cette logique est en partie similaire à celle des expérimentations menées par Gares & Connexions (appels à projet OPEN GARE, challenge gare partagée 2.0, Work et Station, XP Saint-Jean, etc.) visant à rendre attractives les gares TER. Cependant, le terme de « hack », qui implique initialement une liberté de création, est seulement rhétorique. En effet, le *Petit guide du parfait remixeur*, remis aux participants détaille ce que doit être le prototype : « Votre équipe doit réaliser un prototype de service qui transforme l'expérience vécue par les usagers de la gare ». Ainsi, Gare Remix révèle l'appropriation du *hackathon* et du *hacking* par les institutions comme par les acteurs privés et participe ainsi de sa redéfinition. Le *hacking* est instrumenté au profit d'un dispositif résultant d'un partenariat entre acteurs publics et privés, visant le développement de prototypes dans une logique de promotion, mais dont la documentation est accessible sur internet (récupération de la logique *open source*). Le fait que les prototypes soient exposés au terme de l'événement pendant deux heures seulement un dimanche soir (peu d'usagers de la gare) est un des indicateurs de la prédominance de la communication ou de la promotion sur les productions réelles des participants. Nous reviendrons sur ce point dans la troisième partie de cet article.

2.3. La mobilisation des « créatifs » dans une configuration spécifique d'acteurs

L'instrumentation réside également dans la mise en réseau d'acteurs « créatifs », qu'il s'agit d'intégrer sociologiquement et symboliquement dans une configuration de gouvernance. Ces acteurs sont à la fois les participants « remixeurs », les individus qui gravitent autour des équipes, « facilitateurs », « coaches », « ressources ». Les organisateurs ont en effet conçu un environnement à même de faciliter l'émergence d'idées ainsi que la fabrication des prototypes (cf. Image 2). En plus du *living lab* Érasme, d'un espace de fabrication de meubles en carton, de danseurs et de designers, on comptait ainsi un *fablab*, une entreprise de fabrication numérique, et un stand de bricolage Leroy Merlin animé par un individu qualifié « hacktivateur urbain » par les organisateurs.

Image 2 – Installation d'un des prototypes avec l'appui et le matériel du living lab Erasme (Lyon, avril 2015). Crédit : F. Ferchaud



Dans ce dispositif expérimental de participation citoyenne, la figure de l'habitant ou de l'utilisateur s'efface au profit de l'implication d'acteurs sélectionnés pour leur profil créatif, leurs compétences et leurs réseaux. Ainsi quatre des participants seulement habitent l'arrondissement correspondant au quartier Saint-Paul (5^e). Les 41 participants à l'événement ont été sélectionnés à la suite d'un appel à candidatures. Cet appel avait pour objectif de « toucher des communautés créatives on va dire au sens large, les innovateurs axés, inscrits dans différents réseaux » (Nova7, entretien en aval de l'événement). L'ensemble des candidatures nous a été transmis, ce qui a permis l'étude du domaine d'activité des candidats. L'architecture, l'urbanisme et le design d'espace sont le domaine d'activité d'une majorité d'entre eux, suivi par les arts (danse, musique, design, graphisme, histoire de l'art) dans une moindre mesure. Viennent ensuite l'économie et l'innovation, les télécommunications et les technologies numériques. Près de la moitié des candidats ont entre 26 et 35 ans. Ils sont lyonnais (ville et communes de la métropole) en grande majorité. La sélection des participants éclaire les attentes des organisateurs. Les candidats dont le domaine d'activité est celui des télécommunications et des technologies numériques sont peu nombreux mais ils ont presque tous été sélectionnés (huit sur dix). Les designers ont par ailleurs été largement plébiscités : un quart des participants est designer (design de produits, de services, d'espaces).

L'analyse des écrits sur les motivations des candidats (cf. Tableau 2) ainsi que celle des réponses au questionnaire révèlent que leur participation s'inscrit davantage dans une visée professionnelle que citoyenne.

Tableau 2 – Des motivations inscrites dans une perspective professionnelle (source : fichier des candidats)

<i>Pourquoi souhaitez-vous venir mixer la gare avec nous ?</i>
Ayant participé au groupe de travail sur les services en gare en 2012-2013, je souhaite poursuivre ce cheminement par le test créatif d'un lieu de transit en espace à vivre pour ses usagers. (...) <i>Femme, 26-35 ans, urbaniste</i>
Dans ma pratique professionnelle et plus généralement dans mon quotidien, je m'intéresse à la manière dont l'environnement interagit avec les personnes. L'expérience Gare Remix me semble être un terrain d'expérimentation particulièrement propice pour questionner ces interactions. (...) <i>Femme, 26-35 ans, designer</i>
Pour m'aider dans ma professionnalisation, parce qu'il me semble qu'il y a beaucoup de personnes qui font des choses proches de ce que je cherche à faire, parce que ce n'est pas trop loin de chez moi, mais quand même pas chez moi, parce qu'il semble qu'il y aura un collectif. <i>Homme, 56-65 ans, artiste</i>

Dans le questionnaire, à la question « Quelles sont les raisons principales vous ayant poussé à participer ? », les répondants devaient choisir une ou plusieurs réponses et avaient également la possibilité de répondre librement. La majorité des participants (14) ont choisi de répondre « le challenge » et « la pluridisciplinarité ». Vient ensuite « la thématique des mobilités ». Les réponses libres sont ciblées sur l'expérience de la méthode « remix » ou d'une méthode d'innovation collaborative en général, et enfin, « l'engagement citoyen » (7).

L'événement décrypté ici ne constitue pas un cas isolé. L'appropriation de méthodes d'innovation ouverte et l'instrumentation du *hacking* constituent des traits communs à d'autres dispositifs événementiels qui composent aujourd'hui l'action publique urbaine. L'analyse d'une série d'événements du même type (par exemple Maison Mix à Rennes, voir Encadré 1) met en exergue des traits similaires (Ferchaud, 2018).

2.4. Au-delà du cadre et de la commande, quelle créativité des participants ?

Malgré les discours et les écrits censés orienter la conduite des participants, il est constaté une forme de créativité des participants face au cadre du dispositif Gare Remix. La capacité à remettre en cause le dispositif participatif n'a pas été observée pendant l'événement : par leurs comportements, les participants se sont conformés au cadre. Ils ont respecté les temps impartis, le rythme, les lieux dédiés à chaque équipe, etc. Cependant, leurs productions (cf. Tableau 3) révèlent leur capacité à s'abstraire de l'ambiguïté de la commande tout en intégrant certaines des attentes des organisateurs transmises au gré des échanges et de documents. Chacune des équipes a produit un prototype à échelle 1 mais aucun n'était complètement fonctionnel. Elles ont chacune à leur manière interprété les discours afférents à la commande. Ainsi les concepts mis en avant et les projets réalisés proposent bien de nouveaux usages dans la gare, mais aussi sur le parvis, donc pas seulement aux usagers de la gare. Les services rendus aux usagers relèvent surtout de l'occupation de leur temps d'attente, de manière ludique (projets 1, 5 et 7), poétique et sensible (2 et 4). Trois projets ont d'abord pour ambition la création de liens sociaux dans la gare (1,3 et 6). Trois autres n'ont pas pour public cible les usagers de la gare exclusivement, mais les touristes et les riverains (2, 6 et 7). Le sens donné aux projets est ainsi éloigné d'une logique marchande ou uniquement servicielle. A l'exception d'un projet (6), leur architecture est basée sur les technologies numériques mais si les productions sont plus

(projets 1, 4, 5, 7) ou moins (2, 3) tangibles, la technologie reste secondaire. Par ailleurs, un projet (5) s'est clairement nourri d'une des revendications des habitants du quartier Saint-Paul concernant la remise en marche de l'horloge de la gare. Pendant l'événement, on pouvait en effet observer dans les vitrines des commerces des affiches au message « Quartier en panne d'horloge », les commerçants mettant à profit la visibilité donnée au quartier par Gare Remix pour s'exprimer.

Encadré 1 – Maison Mix (1^{re} édition)

Maison Mix est un événement organisé en 2015 par le Labfab, la Chambre de Commerce et d'Industrie, le pôle Image & Réseaux et Rennes Métropole. Également enquêté dans le cadre de notre recherche doctorale, la méthode utilisée a été celle de la participation, ce qui a permis de nombreux échanges informels avec les participants. Des entretiens ont également été menés avec les organisateurs en amont et à la suite de l'événement. Le thème de l'édition de 2015 (une seconde édition a eu lieu en 2016) était celui de la maison et du bâtiment connecté, que les participants étaient invités à « ré-enchanter ». Les objectifs des organisateurs (entretiens menés en amont de l'événement) étaient à la fois d'expérimenter l'organisation collective d'un tel événement, de montrer le dynamisme du *fablab* et sa capacité à agréger des acteurs du territoire, ainsi que d'alimenter l'axe « médiation urbaine » développé dans le cadre de la French Tech Rennes – Saint-Malo, notamment via l'émergence de produits pouvant ensuite être portés par des startups.

De la même manière que Gare Remix, l'événement a duré trois jours au terme desquels les participants ont présenté leurs prototypes. La comparaison entre les deux événements montre que les éléments dégagés par l'analyse de Gare Remix sont présents de manière similaire : appropriation du *hackathon* comme méthode pour favoriser l'innovation collaborative, instrumentation du dispositif à des fins différentes que la simple production de prototypes, intégration des créatifs dans une configuration spécifique d'acteurs.

**Image 3 – Finalisation du prototype de notre équipe (Rennes, avril 2015).
Crédit photo : F. Ferchaud**

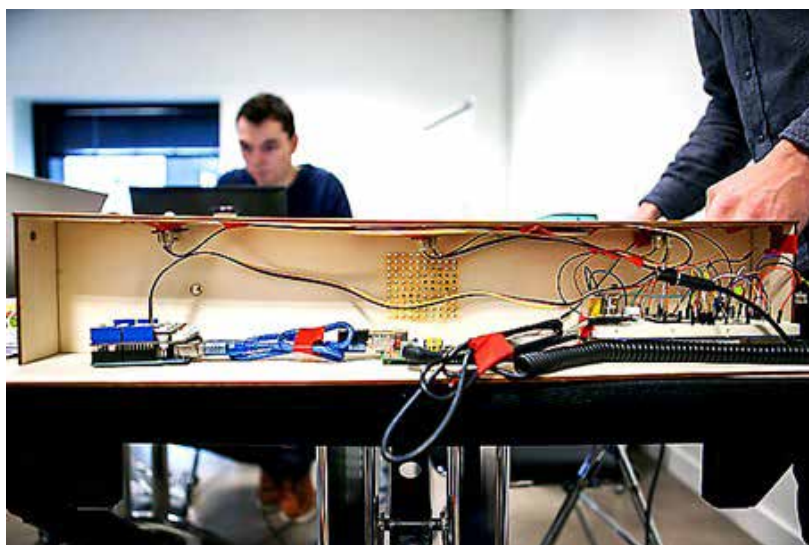


Tableau 3 – Projets des sept équipes de participants à Gare Remix (source : F. Ferchaud)

N°	Nom	Description	Public ciblé	Lieu
1	Gare aux vélos !	Deux vélos du garage à vélos de la gare sont utilisés pour jouer à un jeu vidéo. Les usagers de la gare peuvent participer au jeu via Twitter. La durée de la partie est synchronisée avec les horaires du train.	Usagers.	Garage à vélos.
2	Aiguillage aléatoire.	Le public choisit parmi les personnages, les lieux, les ambiances du « village Saint-Paul ». Ses choix génèrent une histoire sous la forme d'une vidéo ou d'un récit sur un fond sonore. Une notice correspondante s'imprime pour découvrir le quartier.	Touristes.	Hall d'entrée.
3	Brise-glace	Un dispositif permet de générer des discussions entre usagers qui ne se connaissent pas. Un sujet de discussion est lancé et s'affiche sur le mur. Les usagers rejoignent la discussion. Un système de reconnaissance vocale génère l'affichage de mots-clés de la discussion.	Usagers.	Hall proche des quais.
4	Vaguons ailleurs.	Les usagers pénètrent dans un wagon invitant au voyage imaginaire à l'aide de la vidéo et de bandes sonores.	Usagers.	Hall d'entrée.
5	3, 2, 1, 0, parti !	Un dispositif propose aux usagers un compte à rebours avant le départ du prochain train, marqué par le tir d'une fusée et d'un affichage numérique (décompte en heure, heure de départ et invitation à la découverte du quartier).	Usagers.	Parvis.
6	Les jardins de Saint-Paul	Le salon d'hiver (assises modulables, bibliothèques...) est le pendant hivernal d'un jardin d'été situé non loin des quais. Au fil des saisons, échanges de graines, panier de légumes...	Habitants et usagers.	Hall d'entrée.
7	Compos'TER	Les riverains de la gare sont invités à gagner des billets de train en direction de l'ouest lyonnais en échange du tri de leurs déchets (compost et déchets plastiques). Le compost sert à végétaliser la gare et les alentours. Les déchets plastiques sont recyclés en mobilier extérieur pour le parvis de la gare.	Habitants.	Parvis

En outre, les réponses au questionnaire transmis après l'événement indiquent bien une capacité à critiquer, tant l'organisation, que la méthode déployée pour mettre en œuvre l'événement.

Tableau 4 – Extraits de réponses à la question « Si vous aviez une chose à changer concernant Gare Remix, quelle serait-elle ? »

Si vous aviez une chose à changer concernant Gare Remix, quelle serait-elle ?
Moins de personnes gravitant autour (observateurs, communicants, VIP, ...). Par moments, il y avait presque un « parasite » pour un remixeur. C'était un peu lourd d'être traités comme des cobayes. Il faut espérer que le Grand Lyon renouvelle plus souvent ce genre d'initiative, ainsi en se banalisant, il y aura moins de com. parasite et peut-être plus d'écoute sur le fond de ce qui est proposé ... ? Homme, 52 ans, emploi dans la formation.
Moins de blabla et de « politisation » et médiatisation des élus, à mon sens les participants sont là pour faire partie d'une réflexion collective, pas pour écouter quelqu'un s'auto-congratuler. Même si c'est sympa que les élus appuient ce genre de projet. Homme, 26 ans, travail dans l'informatique.
Une telle débauche de moyens et d'énergie pour de la spontanéité forcée... Je ne sais pas si ça vaut le coup. Je préférerais finalement une meilleure ouverture aux suggestions des usagers et habitants avec des équipes chargées de leur réalisation sur un temps plus long... Homme, 34 ans, emploi dans la communication.
L'orientation « numérique », presque comme une obligation m'a dérangée. On peut avoir envie de changer les expériences des usagers sans pour autant vouloir ajouter du numérique ... Femme, 29 ans, emploi en collectivité.

3. De faibles contributions à la production de la ville

Face au constat d'absence de développement des prototypes réalisés au terme des *hackathons*, force est de constater leur faible contribution à la fabrique urbaine. Il est ici proposé d'en expliquer les raisons en qualifiant les prototypes réalisés au regard des dynamiques urbaines.

3.1. Ni test ni développement des prototypes à l'issue des *hackathons*

Les prototypes réalisés dans le cadre de Gare Remix ont été exposés deux heures au terme de l'événement, un dimanche soir de 17 à 19 h. Le parvis de la gare fourmillait mais les deux heures de test sont apparues insuffisantes pour que les équipes puissent effectivement bénéficier d'un retour sur les usages de leurs prototypes. En outre, nous n'avons pas connaissance de la part des usagers de la gare Saint-Paul parmi le public mais il est supposé peu nombreux, les usagers de cette gare TER se déplaçant en train pour leurs trajets domicile-travail en semaine. La période choisie pour le test des prototypes n'apparaît donc pas comme la plus stratégique pour solliciter ces usagers. Le cas de Maison Mix est différent car les prototypes réalisés n'étaient pas ancrés dans un espace spécifique et n'étaient pas associés à des usagers particuliers. Ils ont cependant été présentés au public, moins nombreux qu'à Lyon, au terme de l'événement. A Rennes non plus, le public n'a pas pu tester l'utilisation des prototypes. Le choix de ne pas ou peu confronter les équipes au test des prototypes par des utilisateurs permet de relativiser l'ambition de ces dispositifs en termes d'innovation ouverte. En effet, la notion d'innovation ouverte repose sur l'idée

d'impliquer l'utilisateur, celui qui va directement utiliser un produit ou un service, dans le processus de conception de ce même produit ou service. A Lyon, ce choix a été regretté par les participants, qui ont fait part de leurs propositions sur ce point dans le questionnaire : « allonger le temps de test à une demi-journée ou plus »⁵, « laisser les installations plus longtemps. Après le crash-test de dimanche, nous aurions pu perfectionner nos prototypes pour être opérationnels le lundi à l'arrivée des usagers habituels de la gare »⁶.

Une fois l'événement terminé, que deviennent ces prototypes ? Que reste-t-il des productions des participants ? À Rennes, les participants n'ont pas poursuivi le processus de développement de leurs prototypes, une exception intitulée Wood box. Il s'agit d'un cube connecté qui capte en temps réel les données de consommation énergétique d'un foyer et les visualise pour permettre une prise de conscience par toute la famille. Les informations peuvent être partagées avec le voisinage proche. Invité par la CCI, un étudiant de l'équipe a d'abord présenté le prototype au TedX de Rennes en avril 2015. Il a ensuite agrégé d'autres étudiants de son école au projet et a continué à le développer en suivant un processus itératif (test dans une école primaire). En 2017, lorsque nous avons dû mettre fin à l'enquête, le projet était encore au stade du prototypage. Il apparaît qu'à l'exception de ce projet, les organisateurs n'ont pas cherché à donner de perspectives aux prototypes réalisés. À Lyon, les prototypes ont été exposés à nouveau à l'occasion d'un événement organisé par la métropole, mais pas dans la gare Saint-Paul. À notre connaissance, les prototypes n'ont pas fait l'objet de développement à la suite de l'événement. Finalement, il apparaît que les productions réalisées pendant ces *hackathons* sont laissées sans suite. Elles ne sont ni testées par des usagers ni développées pour être à même de composer l'aménagement de la ville et ses équipements. Ce constat vient renforcer la thèse exposée plus haut : les *hackathons* servent à mettre en image et en discours l'action métropolitaine mais leur portée reste limitée en matière de projet et d'opérationnalité. L'enjeu de cet article est néanmoins de dépasser ce constat et de tenter de l'expliquer en s'intéressant aux caractéristiques de ces prototypes.

3.2. Trop de bricolage et trop de technicité pour l'aménagement de l'espace urbain

S'ils sont bien en phase avec les stratégies des collectivités en matière de participation (dont il s'agit de renouveler les formats et les publics), d'innovation (la créativité favorise l'innovation), de population (attirer les acteurs de la classe créative), de gouvernance (intégrer les acteurs et les organisations créatives à l'action publique) ou de ville intelligente (développer les dispositifs connectés), les prototypes réalisés au terme des *hackathons* apparaissent trop bricolés pour être intégrés de manière opérationnelle à l'aménagement de l'espace. Dans les *hackathons* observés au cours de notre recherche doctorale, rares sont les prototypes qui fonctionnent techniquement. La présentation des prototypes relève ainsi davantage d'un jeu et d'une mise en scène que d'une réelle présentation en vue de convaincre d'éventuels acteurs de l'urbanisme, par ailleurs peu présents. L'implantation des prototypes dans l'espace urbain ou dans des équipements publics,

5. Homme, 28 ans, emploi dans le domaine des mobilités.

6. Hommes, 36 ans, emploi dans le domaine de l'urbanisme.

dont les aménagements sont contraints par des enjeux relatifs à la sécurité des personnes, serait impossible sans un réel accompagnement humain, technique et financier pour poursuivre leur développement. Ils apparaissent surtout en grand décalage avec les produits et les services développés par des startups ou de grands groupes et expérimentés en ville. Ceux-là ont su saisir l'intérêt des acteurs de l'urbanisme et bénéficient d'un accompagnement spécifique, par l'intermédiaire de *living labs* soutenus par les collectivités et dans un contexte de développement du recours aux expérimentations urbaines (Evans, Karvonen et Raven, 2016).

Pourtant, le bricolage est valorisé dans l'aménagement de certains espaces publics, notamment ceux des quartiers en phase de régénération urbaine où les dimensions culturelles et créatives sont importantes. G. C. C. Douglas (2018) s'est intéressé de près aux dynamiques de l'urbanisme *do-it-yourself*. Selon l'auteur, ce terme recouvre initialement des interventions non autorisées dans l'espace public, du graffiti à l'occupation d'une rue ou d'une place. Pour les acteurs de ces interventions, l'enjeu principal est l'amélioration des espaces d'un point de vue fonctionnel ou démocratique. Dans son ouvrage *The help-yourself city*, G. C. C. Douglas montre comment l'urbanisme *do-it-yourself*, qui a d'abord émergé dans le but de proposer des alternatives aux aménagements mis en œuvre par les acteurs publics et privés, est en phase d'être normalisé, c'est-à-dire d'être intégré aux actions d'aménagement menées par les pouvoirs publics et privés. En effet, les interventions alternatives (piétonnisation d'une rue, végétalisation, art public...) sont en phase avec une action publique urbaine cherchant à démontrer sa capacité à être créative et à s'abstraire des obstacles liés à la bureaucratie et la technicité qui caractérisent d'ordinaire l'aménagement des espaces publics⁷. Alors que le recours aux *hackathons* relève de la même stratégie, c'est-à-dire renouveler l'action publique urbaine, pourquoi les productions qui en sont issues ne bénéficient-elles pas de la normalisation de l'urbanisme *do-it-yourself*? Pour le comprendre, il faut s'intéresser de près aux matérialités des espaces dont l'aménagement est inspiré de l'urbanisme *do-it-yourself*. L'appropriation des actions relevant de l'urbanisme *do-it-yourself* amène les pouvoirs publics à utiliser les méthodes propres à l'informalité (aménagement temporaire, utilisation de matériaux récupérés et peu onéreux, etc.) pour (re)créer de nouveaux espaces publics. Ces espaces publics sont alors caractérisés par l'utilisation de l'art ou de mobiliers urbains étonnants, réalisés de manière artisanale, dans le but d'animer ou réanimer des espaces urbains (*creative placemaking*). Trop bricolés pour rivaliser avec les produits ou services des acteurs identifiés de la ville intelligente, les prototypes proposés par les participants aux *hackathons* apparaissent trop techniques pour faire écho aux interventions informelles de l'espace public et donc pour avoir leur place dans les interventions de type *creative placemaking*.

3.3. Des participants aux attentes pourtant satisfaites

Malgré la portée limitée des productions sur la fabrique urbaine, les participants sont satisfaits de leur participation à l'événement. En effet, on l'a vu, leurs attentes ne reposaient pas tant sur l'ambition d'apporter de nouveaux services aux usagers de la gare et

7. Sur ce point, il est intéressant de noter comment la crise du Covid-19 a permis aux acteurs publics de s'ériger en chantres de l'urbanisme « tactique », en témoigneraient la mise en œuvre des pistes cyclables « temporaires », d'espaces piétonnés, etc.

du parvis que sur celle de s'inscrire dans une logique personnelle (se challenger) et professionnelle (se familiariser avec une méthode d'innovation collaborative, rencontrer des personnes avec d'autres compétences). Les réponses au questionnaire sont ainsi éclairantes. Aucun des répondants n'indique avoir été déçu de sa participation.

Tableau 5 – Des attentes satisfaites

<i>Pour quelle.s raison.s votre participation à Gare Remix a-t-elle répondu à vos attentes ?</i>
Expérience dynamisante du point de vue personnel, expérience collective très réussie et résultat obtenu en très peu de temps hypermotivant, rencontre avec des personnes intéressantes avec lesquelles je pourrais mener d'autres projets. Un grand moment de fun ! Homme, 52 ans, emploi dans le domaine de la formation.
J'ai su gérer un challenge en compagnie d'une équipe pluridisciplinaire que je ne connaissais pas. Ensemble nous avons mené à bien notre projet, tout en prenant du plaisir à réfléchir ! Femme, 23 ans, étudiante en design.
Gare Remix m'a permis de tester et de valider l'intérêt des méthodes de travail croisées entre compétences, envies et valeurs. J'ai trouvé génial d'avoir un tel mix que personne ne puisse se sentir propriétaire de l'idée, mais fier d'avoir participé à sa constitution. Homme, 28 ans, emploi dans le domaine des mobilités.

Seul un répondant indique n'avoir rien appris de l'événement. Pour les autres répondants, la participation à Gare Remix a été instructive. En parallèle des réponses des participants sur leurs motivations et sur leurs attentes, il semble que l'événement ait avant tout joué le rôle d'une formation, d'un espace et d'un temps d'apprentissage. Les répondants indiquent ainsi avoir appris sur le plan de la méthode (le travail en équipe, le temps limité) et sur le plan technique (découpe vinyle, fabrication de meubles en carton). Il est intéressant d'observer que les difficultés rencontrées par les participants ne sont pas perçues négativement : elles finalement au service d'un apprentissage, comme en témoigne cette réponse : « Je pense avoir appris les limites de la collaboration : tout le monde ne peut pas travailler avec tout le monde. Je pense que la création vient d'une addition d'initiatives individuelles et non d'un consensus »⁸. Ces éléments permettent de discuter la figure de l'« innovateur d'intérêt général » (Peugeot, Mabi et Chevallier, 2019). Au-delà du questionnement relatif à l'intérêt général dans le cas d'événements en partenariat avec des acteurs privés, nous montrons que la poursuite de l'intérêt général n'est pas, d'une part, le premier élément explicatif de la motivation des participants à participer. D'autre part, l'apprentissage et la formation semblent avoir une portée bien plus réelle, mais à l'échelle individuelle, que les prototypes réalisés en ont pour la ville. Finalement, l'étude de Gare Remix fait émerger une figure de participant.e qui prend l'intérêt général comme prétexte à son développement personnel et professionnel, tout comme les organisateurs prennent la ville et ses composantes comme prétexte à l'intégration des créatifs dans leur gouvernance et à la mise en images et en mots de l'action métropolitaine.

8. Homme, 35 ans, emploi dans le domaine de l'informatique.

Conclusion

Cet article a permis de montrer dans quel contexte d'action publique urbaine se développe l'usage des *hackathons* par les acteurs publics. Décrypter le cas de Gare Remix a ensuite donné à voir une configuration dite d'innovation ouverte à même de déterminer les pratiques des participants. L'enquête a néanmoins mis au jour des formes de créativité des participants, qui ont réussi à s'abstraire, en partie, de la commande donnée par les élus ou le représentant de Gares & Connexions. Si ce type de dispositif donne à voir des éléments de transformation des processus d'action publique urbaine (appropriation d'une méthode d'innovation ouverte, intégration des « créatifs » dans une configuration d'acteurs, partenariat avec un acteur privé dans le cadre d'un dispositif participatif), force est de constater une portée bien limitée sur le plan de l'innovation urbaine et de l'aménagement de l'espace, même temporaire. Ces éléments constitueraient les « lignes de fuite » du dispositif. L'intérêt de ce type de dispositif reste fort pour les participants, aux yeux desquels le dispositif constitue avant tout un espace d'apprentissage. L'article de V. Peugeot, C. Mabi et C. Chevallier (2019) publié après la rédaction initiale de ce papier indique des éléments similaires dans le cadre de leur travail sur Grenoble Civic Lab. Sont mises en regard les ressources capacitantes que trouvent les porteurs de projet dans le GCL et la transformation du fonctionnement des services ou de l'animation territoriale. Finalement, ces deux études de cas montrent à la fois la diffusion de l'usage du *hackathon* par les acteurs publics et une possible standardisation, à la fois en termes de processus (innovation ouverte), de portée pour les participants (apprentissage, capacitation, réseautage...) et pour les acteurs publics (transformation des processus d'action publique, même si les productions des participants ne se traduisent pas en innovations urbaines pour l'aménagement de l'espace). Au vu de ces résultats, il serait intéressant de mener une enquête systématique de *hackathons* portés par des acteurs publics : observe-t-on, par exemple, les mêmes dynamiques qu'à Lyon ou Grenoble dans des villes plus petites, moins inscrites dans des stratégies métropolitaines ?

BIBLIOGRAPHIE

- BOLTANSKI, L., CHIAPELLO, E., 1990, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, 1999, 980 p.
- BOSQUE, C., 2016, « La fabrication numérique personnelle, pratiques et discours d'un design diffus : enquête au cœur des FabLabs, hackerspaces et makerspaces de 2012 à 2015 », Université Rennes 2, thèse de doctorat en art et histoire de l'art.
- BOURDIN, A., 2015, « L'action métropolitaine version française », *Espaces et sociétés*, n° 160-161, p. 173-187.
- BOUVIER-PATRON, P., 2015, « FabLab et extension de la forme réseau : vers une nouvelle dynamique industrielle ? », *Innovations*, 47(2), 165-188.
- BOSCHMA, R., 2015, « Towards an evolutionary perspective on regional resilience », *Regional Studies*, 49, 733-751.

- BOUBA-OLGA, O., GROSSETTI, M., 2018, « La mythologie CAME (Compétitivité, Attractivité, Métropolisation, Excellence) : comment s'en désintoxiquer ? », hal-01724699v2
- BRENNER, N., THEODORE, N., 2002, « Cities and the Geographies of "Actually Existing Neoliberalism" », *Antipode*, 34(3), 349-379.
- CAPDEVILA, I., 2015, « Les différentes approches entrepreneuriales dans les espaces ouverts d'innovation », *Innovations*, 48, 87-105.
- CHATELAIN, Y., ROCHE, L., 2001, *Hacking Dictionary « The Jargon Files »*, Paris, L'Harmattan, 590 p.
- COLEMAN, G., 2016, « Hacker », in PETERS, B., (dir.), *Digital Keywords, a Vocabulary of Information Society and Culture*, Princeton University Press, 158-171.
- COHENDET, P., GRANDADAM, D., LAURENT, S., 2010, « The Anatomy of the Creative City », *Industry and Innovation*, 17(1), 91-111.
- CRESPO, J., SUIRE, R., VICENTE, J., 2014, « Lock-in or lock-out? How structural properties of knowledge networks affect regional resilience », *Journal of Economic Geography*, 14, 199-219.
- DOUGLAS, G C.C., 2018, *The help-yourself city, Legitimacy and Inequality in DIY Urbanism*, New York, Oxford University Press, 248 p.
- DUMONT, M., 2013, *L'aménagement urbain face à l'expérimentation. Actions publiques, dynamiques sociales*, Volume 2 – Position et projet scientifiques, Université de Rennes 2, Dossier en vue de l'Habilitation à Diriger des Recherches.
- ECKERT, D., GROSSETTI, M., MARTIN-BRELOT, H., « La classe créative au secours des villes », *La vie des idées*, février 2012.
- EVANS, J., Karvonen, A., and Raven R., 2016, "The experimental city: new modes and prospects of urban transformation", in *The Experimental City*, ed. James Evans, Andrew Karvonen, and Rob Raven, 1-12, London: Routledge.
- EVENO, E., 2018, « La ville intelligente : objet au cœur de nombreuses controverses », *Quaderni*, 96(2), p. 29-41.
- FERCHAUD, F., 2018, *Fabriques numériques, action publique et territoire. En quête des living labs, fablabs et hackerspaces (France, Belgique)*. Université Rennes 2, Thèse de doctorat en géographie – aménagement
- FERCHAUD, F., 2017, « L'entrée du hacking dans les dispositifs de participation citoyenne. L'exemple de Gare Remix ». Actes des 4^{es} Journées doctorales du GIS « Participation du public, décision, démocratie participative ». URL : www.participation-et-democratie.fr/fr/content/lentree-du-hacking-dans-les-dispositifs-de-participation-citoyenne-l'exemple-de-gare-remix
- FLORIDA, R., 2002, *The Rise of The Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*, New York, Basic Books, 416 p.
- HARVEY, D., 2015, *Villes rebelles, Du droit à la ville à la révolution urbaine*, Paris, Buchet Chastel, Libella, (1^{re} éd. anglaise : 2012), 293 p.

- HASLER, S., 2018, *De smart à responsive, les enjeux de la planification urbaine à l'ère du numérique : les expériences de Genève et Singapour*. École polytechnique fédérale de Lausanne, Thèse de doctorat en aménagement de l'espace, urbanisme.
- LALLEMENT, M., 2015, *L'âge du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris, Seuil, 441 p.
- MERINDOL, V., et al., 2016, *Le livre blanc des open labs. Quelles pratiques ? Quels changements en France ?*, Futuris, Paris School of Business, 177 p.
- MOMMAS, H., 2004, « Cultural cluster and the post-industrial city: towards the remapping of urban cultural policy », *Urban Studies*, 41, 507-532.
- MONNOYER-SMITH, L. (2013). Chapitre 1 - Le web comme dispositif : comment appréhender le complexe ?. Dans : C. Barats, *Manuel d'analyse du web en Sciences Humaines et Sociales* (p. 11-31). Paris : Armand Colin. <https://doi-org-s.fennec.u-pem.fr/10.3917/arco.barat.2013.01.0011>
- MOULD, O., 2018, *Against creativity*, Londres, Verso, 234 p.
- PECK, J., THEODORE, N., BRENNER, N., 2009, « Neoliberal Urbanism: Models, Moments, Mutations », *SAIS Review*, 29(1), John Hopkins University Press, 49-66.
- PECK, J., TICKELL, A., 2002, « Neoliberalizing Space », *Antipode*, 34, 380-404.
- PEETERS, H., CHARLIER, P., 1999, « Contributions à une théorie du dispositif », *Revue Hermès*, 25, 15-23.
- PENIN, J., 2017, « Innovation ouverte », in : CORNU, M., ORSI, F., ROCHFELD, J., 2017, *Dictionnaire des biens communs*, Paris, PUF, p. 680-686.
- PEUGEOT, V., MABI, C. & CHEVALLIER, B. (2019). L'innovation contributive renforce-t-elle le pouvoir citoyen dans la ville numérique : Le cas du Grenoble CivicLab. *Réseaux*, 218(6), 143-169. <https://doi-org-s.fennec.u-pem.fr/10.3917/res.218.0143>
- PINSON, G., (2020), *La ville néolibérale*, PUF, 160 p.
- ROSNER D.K., FOX, S.E., 2016, « Legacies of craft and the centrality of failure in a mother-operated hackerspace », *New media and society*, 18(4), 558-580.
- SENNETT, R., 2010, *Ce que sait la main, la culture de l'artisanat*, Paris, Albin Michel, 403 p.
- SODERSTROM et al., 2014, "Smart cities as corporate storytelling", *City*, 18(3), 307-320.
- TREMBLAY, R., TREMBLAY, D. G, 2010, *La classe créative selon Richard Florida. Un paradigme urbain plausible ?*, Québec, Presses Universitaires du Québec, 258 p.
- VIVANT, E., 2009, *Qu'est-ce que la ville créative ?*, La ville en débat, Paris, PUF, 89 p.