



HAL
open science

L'innovation, potentiel levier d'attractivité territoriale

Khoudia Guèye, Loïc Comino, Antonietta Specogna, Karine Useldinger,
Hélène Yildiz

► **To cite this version:**

Khoudia Guèye, Loïc Comino, Antonietta Specogna, Karine Useldinger, Hélène Yildiz. L'innovation, potentiel levier d'attractivité territoriale : réflexions préalables à l'étude d'un hackathon. Attractivité des territoires : défis et enjeux pour les acteurs, Jun 2021, Fontainebleau, France. hal-03517265

HAL Id: hal-03517265

<https://hal.science/hal-03517265>

Submitted on 7 Jan 2022

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.

**L'INNOVATION, POTENTIEL LEVIER D'ATTRACTIVITE TERRITORIALE : REFLEXIONS
PREALABLES A L'ETUDE D'UN HACKATHON**

Auteurs :

Khoudia GUEYE, MCF, CEREFIGE, IUT de Thionville-Yutz, Université de Lorraine,
khoudia.gueye@univ-lorraine.fr

Loïc COMINO, MCF, CEREFIGE, UFR Arts, Lettres, Langues, Université de Lorraine
loic.comino@univ-lorraine.fr

Antonietta SPECOGNA, MCF, 2LPN, IUT de Thionville-Yutz, Université de Lorraine
antonietta.specogna@univ-lorraine.fr

Karine USELDINGER-DOYEN, MCF, CEREFIGE, IUT de Thionville-Yutz, Université de
Lorraine karine.useldinger-doyen@univ-lorraine.fr

Hélène YILDIZ, MCF, CEREFIGE, IUT de Longwy, Université de Lorraine
helene.yildiz@univ-lorraine.fr

Contact : Khoudia GUEYE, khoudia.gueye@univ-lorraine.fr

Résumé :

Thionville s'est emparée de l'initiative « Action cœur de ville », sous la forme d'un hackathon conçu autour du thème « repenser le parcours de consommation en centre-ville ». Dans le cadre d'un programme de recherche, nous étudions la manière dont ce projet peut être un levier d'attractivité à travers : 1) l'étude des représentations associées à ce type d'évènement, 2) le focus sur les interactions durant le hackathon, dans la continuité des travaux qui questionnent les interprétations multiples des acteurs d'un projet innovant collaboratif territorial et 3) l'inscription d'un tel évènement dans la réalité économique du territoire, dans une perspective longitudinale.

Mots clés : innovation, territoire, projet, hackathon

**INNOVATION, A POTENTIAL LEVER FOR TERRITORIAL ATTRACTIVENESS :
PRELIMINARY REFLECTIONS FOR A HACKATHON STUDY**

Abstract:

Thionville city has taken up the initiative "city core action", in the form of a hackathon designed around the theme "rethinking the consumption journey in the city center". As part of a research program, we are studying how this project can be a lever of attractiveness through : 1) the study of representations associated with this type of event, 2) the focus on interactions during the hackathon, related to works that question interpretations of actors of a territorial collaborative innovative project and 3) the inscription of such an event in the economic reality of the territory, in a longitudinal perspective.

Keywords : innovation, territory, project, hackathon

L'INNOVATION, POTENTIEL LEVIER D'ATTRACTIVITE TERRITORIALE : REFLEXIONS PREALABLES A L'ETUDE D'UN HACKATHON

Introduction

Le rapport du Conseil Général de l'Environnement et du Développement Durable (CGEDD) et de l'Inspection Générale des Finances (IGF) sur la « revitalisation commerciale des centres-villes » (2016) fait état d'une augmentation significative de la vacance commerciale depuis plus d'une décennie. Cette augmentation est plus notable dans les villes moyennes. En 2015, sur 190 centres-villes de taille moyenne analysés, plus de 50 % d'entre elles avaient un taux de vacance supérieur à 10 %, (contre seulement 27 % dans les grandes villes). Gros-Balthazard et Talandier (2020) mettent l'accent sur l'historique de ces villes marquées par « des processus économiques et politiques convergents communs à toutes les villes petites et moyennes, c'est-à-dire décentralisation, métropolisation, mobilité accrue, et le retrait d'un certain nombre de services et d'installations publics ». C'est en réponse à ce constat que le programme national « Action cœur de ville » a vu le jour. Animé par l'ambition de donner un nouveau souffle aux villes moyennes, il s'articule autour de plusieurs axes censés favoriser l'attractivité de leurs centres-villes.

Nous nous intéressons plus spécifiquement à la ville de Thionville, sélectionnée parmi les bénéficiaires du programme. Marquée par une désindustrialisation qui atteint son apogée lors de la crise de l'industrie manufacturière entre 2008 et 2012¹, par un taux de vacance commerciale observé de 22%² (CCI Moselle, Observatoire des centres-villes, 2018), proche du Luxembourg « qui détourne certains investissements » (Baude, 2017), Thionville souffre aujourd'hui d'un manque d'attractivité³. Le programme « Action cœur de ville » permet à la ville d'amorcer une démarche de « redynamisation de son centre-ville », à travers plusieurs projets destinés à renforcer son attractivité (projets de création de Zones d'Aménagement Concertées, Plan Vélo, aménagement du parcours de l'eau à Volkrange, etc.).

Parmi les projets initiés, la tenue prochaine d'un hackathon se démarque. Animé par l'ambition de contribuer à la dynamique territoriale, ce projet innovant collaboratif s'inscrit pleinement dans la stratégie de revalorisation de l'image de la ville de Thionville. Cette initiative tend à conforter l'idée que les villes de taille moyenne, bien que n'étant pas naturellement perçues comme de potentiels acteurs de l'innovation (Gros-Balthazard et Talandier, 2020), disposent de certains leviers liés à la proximité ou à la coopération entre parties prenantes partageant la même localité et qui ne doivent être négligés.

Engagés dès les premières heures du projet, nous avons l'opportunité de suivre cette manifestation en train de se faire. Cette opportunité empirique nous conduit à esquisser les contours d'un programme de recherche destiné à mettre en évidence les enjeux qui ponctuent la réalisation de ce type d'événements et appréhender en quoi de tels projets contribuent (ou non) à la dynamisation et *in fine* à l'attractivité d'un territoire.

1. Ancrage théorique du programme de recherche

¹ Entre 2008 et 2012, l'emploi dans l'industrie manufacturière (métallurgie et fabrication de produits métalliques) à Thionville a reculé de -17,5 % (Baude, 2017)

² Ce taux est considéré comme élevé lorsqu'il se situe entre 20 et 30% (CGEDD et IGF, 2016).

³ Comprise ici comme « la capacité d'un territoire à être choisi par un acteur comme zone de localisation (temporaire ou durable) pour tout ou partie de ses activités » (Gérardin et Poirot, 2010).

Longtemps cantonnées au milieu entrepreneurial, les innovations sont aujourd'hui considérées comme d'importants leviers de développement territorial (Torre, 2015). De nombreuses collectivités voient dans l'innovation le moyen de stimuler leur territoire, de faire évoluer le regard que les acteurs portent à son égard et d'y favoriser des dynamiques de croissance. Le développement des modèles territoriaux d'innovation, sous différentes formes, amène à s'intéresser au rôle des institutions locales dans cette dynamique. Dès les années 80, Aydalot (1984 ; 1986) a développé l'idée de milieux qui accélèrent ou au contraire freinent l'innovation. Cette perspective est à lier aux travaux de l'école évolutionniste de l'innovation (Nelson et Winter, 1982 ; Kline et Rosenberg, 1986 ; Dosi, 1988), ainsi qu'à ceux portant sur les clusters (Porter, 1998, 1999) qui affirment que le territoire joue un rôle important dans la structuration des activités économiques et, par voie de conséquence, que l'innovation peut présenter une dimension territoriale et sociale forte.

Pour transformer son territoire en milieu innovateur (Aydalot, 1986 ; Matteaccioli et Tabariés, 2006 ; Camagni et Maillat, 2006), les collectivités peuvent déployer trois stratégies aussi distinctes que complémentaires (e.g. Grondeau, 2018) : [1] *Stratégie d'attraction*. On retrouve ici l'ensemble des actions mises en place par un territoire pour attirer les acteurs de l'innovation. Cette posture fait écho à la notion d'attractivité territoriale présentée par Hatem (2007) comme la « capacité pour un territoire d'offrir aux investisseurs des conditions d'accueil suffisamment intéressantes pour les inciter à y localiser leurs projets de préférence à un autre territoire » ; [2] *Stratégie de rétention*. Figurent ici l'ensemble des actions déployées pour favoriser l'ancrage territorial des acteurs de l'innovation ; [3] *Stratégie de stimulation*. Ce dernier volet recense l'ensemble des initiatives destinées à stimuler l'innovation sur le territoire (Torre et Wallet, 2017). Véritable catalyseur d'innovation collaborative, le hackathon entre dans cette ultime catégorie.

Rattaché à la catégorie des PIC-T (projets innovants collaboratifs territoriaux), le hackathon rassemble un ensemble de parties prenantes dont la mutualisation des ressources et des compétences concourt au succès. Sur le plan étymologique, le terme hackathon vient de la contraction de « hacker » et de « marathon ». Issu du domaine informatique où programmeurs et concepteurs de logiciels se lançaient des défis de production d'applications informatiques, le concept s'est progressivement ouvert à d'autres milieux (Temiz, 2021). Selon Dionne et Carlile (2016, p.62), le hackathon permet « d'apporter de façon collaborative et ouverte des solutions originales et pratiques, généralement de nature technologique, à des problèmes qui restaient alors sans solution ». Il favorise la réunion d'une diversité de parties prenantes qui peuvent franchir des frontières par la seule volonté d'innover et de créer des liens (Flores and al. 2018). Gréselle-Zaibet et al. (2018) soulignent l'opportunité, de « promouvoir et de renforcer l'innovation économique, sociale et/ou intellectuelle » à travers ce type d'évènement. C'est dans cette perspective que nous considérons le hackathon impulsé par la collectivité territoriale de Thionville. Articulé autour du thème « repenser le parcours de consommation en centre-ville », cet évènement affiche pour principale ambition de rassembler des acteurs locaux (commerçants, chefs d'entreprises, habitants, consommateurs, élus, étudiants, etc.). L'objectif est de les faire réfléchir ensemble aux problématiques inhérentes au commerce de centre-ville et les amener à avancer des solutions susceptibles d'en renforcer l'attractivité. En référence aux synergies qu'offre « le milieu innovateur », le hackathon est l'occasion de travailler sur plusieurs niveaux et d'« identifier les méthodes innovantes pour interconnecter les éléments et institutions pertinents lorsqu'ils s'efforcent de maintenir ou d'améliorer l'attractivité d'un lieu sous l'angle des actuels et potentiels résidents, touristes, investisseurs et entrepreneurs » (Lindberg, Johansson, Karlberg, Balogh, 2019).

Le pôle numérique de Thionville agit, dans ce contexte, en tant que maître d'œuvre du projet avec le soutien de l'IUT de Thionville-Yutz⁴. Par ailleurs, il nous est donné l'opportunité de prendre part au projet dès ses premières heures. Dans ce contexte, conscients de l'opportunité empirique d'un tel projet, nous avons posé les contours d'un programme de recherche.

2. Esquisse du programme de recherche

Notre réflexion se fonde sur une approche linéaire du hackathon : avant / pendant / après. Ce découpage en trois étapes, aussi élémentaire soit-il, nous permet d'anticiper plusieurs phénomènes et de préciser en quoi leur étude permettrait d'enrichir la littérature existante.

2.1 La phase amont du hackathon

Issu du domaine informatique, le hackathon est un concept chargé de représentations. Cette situation est soulignée par Irani (2015) qui évoque un « *environnement emblématique de la pratique sociale où les techniques du Web cheminent vers le monde réel* »⁵. S'il est porteur de promesses, il peut également être synonyme d'exclusion pour des acteurs à la littératie digitale limitée⁶. Dans ce contexte, il nous semble essentiel de préciser la façon dont une telle manifestation est perçue par les acteurs du territoire et la manière dont ces derniers se positionnent à son égard. Il importe donc d'identifier les différentes parties prenantes (potentielles et effectives) et de préciser leurs motivations à prendre part (ou non) à cette manifestation. Les parties prenantes sont abordées ici comme l'ensemble des acteurs qui sont investis dans l'évènement et/ou qui en attendent des retombées. Dans un premier temps, nous avons identifié trois catégories de parties prenantes : les chefs d'entreprises, commerçants et artisans en prise directe avec les problèmes de vacance commerciale ; les citoyens (habitants de Thionville, étudiants ; etc.) qui sont en attente de mesures facilitant par exemple l'accès au centre-ville ; les élus qui sont commanditaires du hackathon qui s'inscrit dans le cadre plus globale de l'« Action cœur de ville ».

Nous faisons le choix d'une méthodologie de recherche qualitative avec une visée compréhensive. Elle suppose d'une part, un « engagement prolongé sur le terrain » (Allard-Poesi, 2019) permettant, entre autres, « l'observation et une triangulation des données », et d'autre part « une interprétation des compréhensions développées en les rapportant aux intentions, pratiques et relations concrètes des acteurs » (ibid.). Cette interprétation suppose de travailler dans un cadre interdisciplinaire. La réalisation d'entretiens semi-directifs avec de futurs participants et non-participants devrait nous permettre de cerner les promesses, les motivations et les représentations associées à cet évènement, mais aussi de préciser les contributions proposées et les résultats escomptés. Faisant écho à la littérature sur le

⁴ Nous participons régulièrement au comité de suivi du projet dont nous sommes membres. Nous avons mobilisé un groupe d'étudiants, dans le cadre d'un projet tuteuré, sur chacune des missions inhérentes au projet : le hackathon en tant que tel, mais aussi les missions liées à la communication, à la logistique, à la gestion de la soirée réservée aux partenaires.

⁵ Traduit de l'anglais par les auteurs

⁶ Définie par l'OCDE (2000) comme « *l'aptitude à comprendre et à utiliser le numérique dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité, en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses compétences et capacités* », la littératie digitale insiste tant sur la maîtrise des techniques de l'information et de la communication que sur leur application aux activités de la vie quotidienne.

management des phases amont des projets collaboratifs, nous souhaitons également mettre l'accent sur les divergences visibles dans l'interprétation d'un même projet et des objectifs qui lui sont associés. Nous nous inscrivons ainsi dans la continuité des travaux qui témoignent d'une « équivocalité » (Frishammar et al. 2011 ; Ericksson et al. 2016, Lindberg, 2017) en référence aux interprétations multiples et conflictuelles d'un objectif, d'une situation ou d'une tâche. Nous affichons également l'ambition de les dépasser en renseignant la façon dont ces représentations et interprétations s'incarnent durant la manifestation et contribuent à orienter les interactions entre parties prenantes.

2.2 Pendant la durée du hackathon

La transversalité est un élément clé du hackathon. Ce qui fait la force de ce type de manifestations, c'est la réunion d'acteurs qui ne partagent pas forcément les mêmes intérêts mais ont en commun la volonté de trouver des solutions à un problème posé. Cet événement se présente comme l'opportunité de faire se rencontrer et collaborer des acteurs aux profils variés, œuvrant séparément dans un même territoire mais qui n'ont pas l'habitude de travailler ensemble et ne l'auraient sans doute pas fait de façon naturelle. Partant du principe que la mutualisation des ressources et les synergies seraient de formidables stimulateurs de l'innovation (Flores et al. 2018), l'organisation d'un hackathon se fonde sur l'idée que c'est dans la coopération et les interactions des parties prenantes que réside la clé du succès (Hakmi et Zaoual, 2008). En dépit de son importance, la transversalité n'est pas exempte de difficultés et de tensions. Celles-ci sont notamment liées à l'absence de relations contractuelles, aux différences de temporalités, de méthodes et d'instruments mobilisés, de culture, de langage, etc. (Defélix et al., 2009 ; Defélix et Picq, 2013 ; Marcandella et al. 2012 ; Guèye, 2015 ; Guèye et Marcandella, 2017 ; Marcandella et Guèye, 2018).

Ce paradoxe qui figure au cœur du hackathon nourrit des questionnements auxquels nous nous proposons de répondre en nous appuyant sur une approche interactionnelle. Durant l'évènement, nous mettrons en place un dispositif de captation vidéo. Dans le même temps, nous réaliserons des entretiens ponctuels, en tant que « réceptacle émotionnel » (Zaïbet-Gréselle et al., 2018), avec les équipes constituées. Ce dispositif aura pour objectif d'identifier l'innovation en train de se construire. L'idée est ici de renseigner la façon dont les différentes parties prenantes s'approprient le thème initial « repenser le parcours de consommation en centre-ville », le font évoluer pour au final produire un résultat qui peut être assez éloigné des prévisions de départ. Ce décalage peut être riche d'enseignements car il permet de rendre compte de la façon dont s'incarne cette transversalité ainsi que les jeux de pouvoir qui la traversent. Sur le plan théorique, cette réflexion fait largement écho aux travaux se réclamant de la théorie de l'acteur-réseau (e.g. Akrich, Callon et Latour, 2006). Prêtant une attention particulière aux assemblages sociotechniques (i.e. les réseaux d'acteurs) qui supportent l'innovation (Licoppe, 2008), ce courant de recherche pose au cœur du débat les questions relatives à l'intercompréhension et la coordination des acteurs. A travers les notions d'enrôlement et de mobilisation (e.g. Callon, 1986), il insiste d'une part sur les jeux de pouvoir, négociations, coups de force et autres ruses qui permettent aux acteurs d'acquérir une certaine autorité au sein du réseau et, d'autre part, sur la façon dont les ces derniers s'engagent (ou se désengagent) tout au long du processus d'innovation.

2.3 La phase aval du hackathon

A priori, la portée innovante du hackathon se décline sur deux niveaux :

D'une part, l'événement en lui-même, du fait de son caractère original pour la ville de Thionville, se présente comme une innovation. Cette situation soulève des questionnements relatifs à l'inscription du hackathon dans la stratégie de valorisation territoriale dans une perspective diachronique et synchronique : [1.1] Conscient que cette initiative ne pourra en aucun cas résoudre du jour au lendemain les problèmes d'attractivité du centre-ville, il serait intéressant de questionner son rôle dans une perspective longitudinale. [1.2] Nous gardons à l'esprit que le hackathon s'inscrit dans un programme de revalorisation plus large. Aussi, il pourrait s'avérer pertinent de préciser l'inscription de cette manifestation dans la stratégie globale de la municipalité.

D'autre part, le hackathon, au-delà de créer un terrain favorable à la rencontre entre les acteurs, nourrit l'ambition de faire émerger des innovations et de les transformer en leviers d'attractivité territoriale. Cette finalité soulève de nombreuses questions relatives au devenir de ces innovations et à leur éventuelle intégration à la vie économique du centre-ville thionvillois : Quelle appropriation des résultats par les différentes parties prenantes et la traduction en action(s) politique(s) ? Quels résultats notamment au niveau politique, d'abord à court terme, puis à moyen-long terme ? Quels décalages observés entre les « promesses » et les résultats ? Un tel événement peut-il stimuler l'innovation au niveau local ? Sous quelles conditions ?

Notre engagement au côté des acteurs territoriaux avec qui nous co-construisons des outils, méthodes et méthodologies nous permet de poursuivre cette recherche-action participative. Par la constitution d'un répertoire des actions issues du hackathon, la collecte de rapports, la présence aux manifestations, la réalisation d'entretiens avec les participants au hackathon a posteriori, nous devrions être en mesure d'identifier (ou non) certaines externalités.

Conclusion

Nous avons fait le choix de calquer notre programme de recherche sur les grandes étapes qui ponctuent le déroulement du hackathon. En amont, nous étudierons les représentations associées à la tenue d'un tel événement. Nous nous inscrivons ici dans la continuité des travaux qui questionnent les interprétations multiples, voire conflictuelles des parties prenantes à un même projet innovant collaboratif territorial. Durant le hackathon, nous ferons un focus sur les interactions qui rythment la tenue d'un tel événement. Cette posture nous permettra de dialoguer avec les recherches portant sur l'innovation en train de se faire. Elle insiste sur la façon dont les parties prenantes s'approprient ce genre de projets, les stratégies et tactiques qu'ils déploient pour défendre leurs intérêts ainsi que les jeux de pouvoirs, les négociations et compromis qui conditionnent leur engagement dans le processus créatif. A l'issue de l'évènement, nous nous intéresserons à l'inscription d'un tel événement dans la réalité économique du territoire. Nous avons initialement souligné la richesse des travaux portant sur l'innovation comme levier d'attractivité territoriale. Ils nous procurent une base solide pour explorer les questions relatives à l'adoption et l'intégration des innovations d'une part, et celles relatives au rapport des territoires à l'innovation d'autre part. Dans une perspective plus politique, si la tenue d'un tel événement tend à mettre en avant le rôle joué par les territoires dans la création de dynamiques d'innovation, son dénouement s'accompagne d'un certain nombre de questionnement relatifs à la récupération économique-politique des idées qui en découlent et ne peuvent être ignorés.

Bibliographie

Akrich, M., Callon, M. & Latour, B. (2006). *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*. Les Presses des Mines. Paris.

Amable B, Barré R, Boyer R. (1997) *Les systèmes d'innovation à l'ère de la globalisation*. Economica, Paris.

Aydalot P., (1984), *Crise et espace*, Economica, 350 pages

Aydalot P., (1986), *Milieux innovateurs en Europe*, Paris, GREMI, 361 pages.

Baude, J. (2017). La Lorraine industrielle de demain : quelques « citadelles »? Une désindustrialisation économiquement et géographiquement sélective », *Revue Géographique de l'Est*, 57(1-2), 1-30.

Briscoe, G., Mulligan, C. (2014), Digital Innovation: The Hackathon Phenomenon, *Creative works*, 1-13.

Callon, M. (1986). Éléments pour une sociologie de la traduction: la domestication des coquilles Saint-Jacques et des marins-pêcheurs dans la baie de Saint-Brieuc. *L'Année Sociologique*, 36, 169-208.

Camagni R., Maillat D., (2006), *Milieux innovateurs. Théories et politiques*, Economica, Anthropos, 502 pages

Davezies L. (2015). *L'émergence de systèmes productivo-résidentiels : territoires productifs, territoires résidentiels, quelles interactions ?* La Documentation française.

Defélix C., Mazzilli I., Retour D. & Picq T. (2009). Piloter les projets d'innovation au sein des pôles de compétitivité : des leviers managériaux et humains, *Finance Contrôle Stratégie*, 12(4), 85-113.

Defélix C., Picq T. (2013). De l'entreprise étendue à la « gestion des compétences étendue »: enjeux et pratiques en pôles de compétitivité, *@GRH*, 2(7), 41-66

Dionne, K.-E., Carlile, P. (2016). Le pouvoir transformationnel des hackathons. *Gestion*, 2(2), 62-63.

Dosi G. (1988), Sources, procedures and microeconomic effects of innovation, *Journal of Economic Literature*, 26, pp. 126-173.

Eriksson, P.E., Patel, P.C., Sjödin, D.R., Frishammar, J. & Parida, V. (2016), "Managing interorganizational innovation projects: mitigating the negative effects of equivocality through knowledge search strategies", *Long Range Planning*, 49 (6), 691-705.

Flores M. & al. (2018) How can hackathons accelerate corporate innovation ? In Moon et al. (eds.) *Advances in Production Management Systems. Production Management for Data-Driven, Intelligent, Collaborative, and Sustainable Manufacturing*. IFIP Advances in Information and Communication Technology. Springer International Publishing, Cham, Switzerland, pp. 167-175.

Frishammar J., Florén H. & Wincent J. (2011). Beyond managing uncertainty: Insights from studying equivocality in the fuzzy front end of product and process innovation projects, *IEEE Transactions on Engineering Management*, 58(3), 551-563.

Gréselle-Zaïbet, O., Kléber, A. & Dejoux, C. (2018). Le hackathon en mode Design Thinking ou quelles modalités pour former à des compétences méthodologiques et comportementales ? *Management & Avenir*, 6(6), 149-171

Grondeau A. (2018), « La compétitivité des territoires de l'innovation confrontés aux crises et à la démondialisation : le cas de Sophia-Antipolis », *Annales de géographie*, 5-6 (723-724), 463-491.

Gros-Balthazard, M., Talandier, M. (2020). Cooperation, Proximity, and Social Innovation: Three Ingredients for Industrial Medium-Sized Towns' Renewal? *Urban Science*, 4(2), 15-21.

Guèye K. (2015). *La responsabilité sociétale, un artefact de médiation dans les projets innovants collaboratifs des pôles de compétitivité. Le cas du pôle de compétitivité HYDREOS*. Thèse de doctorat en sciences de gestion, Université de Lorraine.

- Guèye, K. & Marcandella, E. (2018). Rôle des tensions dans les projets innovants collaboratifs : Étude longitudinale du projet SIRUS. *Revue française de gestion*, 5(5), 147-164
- Hakmi, L., Zaoual, H. (2008). La dimension territoriale de l'innovation. *Marché et organisations*, 2(2), 17-35.
- Irani L. (2015), Hackathons and the Making of Entrepreneurial Citizenship. *Science, Technology, & Human Values*, 40(5), 1-26.
- Kline, S., Rosenberg, G. (1986), An overview of innovation, In: Landau, R., Rosenberg, N. (eds), *The Positive Sum Strategy: Harnessing Technology for Economic Growth*, Washington, DC, National Academy Press, 275-305
- Licoppe, C. (2008). Dans le « carré de l'activité » : perspectives internationales sur le travail et l'activité. *Sociologie du Travail*, 50(3), 287-302.
- Lindberg, M. (2017). Promoting and sustaining rural social innovation. *European Public & Social Innovation Review*, 2(2), 48-60.
- Lindberg, M., Johansson K., Karlberg H., Balogh J. (2019). Place Innovative Synergies for City Center Attractiveness: A Matter of Experiencing Retail and Retailing Experiences. *Urban planning* 4(1), 91-105.
- Marcandella E., Guèye K. (2018). "Tensions in collaborative innovation projects and higher-level learning", *The Learning Organization*, 25(4), 248-259.
- Marcandella, E., Garcia-Bardidia, R., Wannemacher, D. & Simon, C. (2012). The organizational social responsibility: a framework for the emergence of a new "innovation space" for clusters? *Journal of Innovation Economics & Management*, 2(2), 123-143
- Matteacioli A., Tabaries M., (2006), Historique du GREMI : Les apports du GREMI à l'analyse territoriale de l'innovation, in *Milieus innovateurs – Théorie et politiques*, sous la direction de R. Camagni et D. Maillat, Economica, Anthropos, 3-19.
- Narring P., Le Divenah J.-P., Munch J., Freppel C. (2016). *La revitalisation commerciale des centres-villes*, rapport du CGEDD et de l'IGF, juillet, 471 pages
- Nelson R., Winter S.G. (1982), *An Evolutionary Theory of Economic Change*. Cambridge (Mass.), Belknap Press/Harvard University Press
- OCDE (2000), *La littératie à l'ère de l'information*, rapport final de l'enquête internationale sur la littératie des adultes, juin 2000, 211 Pages.
- Poirot, J. & Gérardin, H. (2010). L'attractivité des territoires : un concept multidimensionnel. *Mondes en développement*, 1(1), 27-41
- Porter M. (1998) *The Competitive Advantage of Nations* (with a new foreword). The Free Press, New York.
- Porter M. (1999) Grappes et concurrence. In: PORTER M. *La concurrence selon Porter*. Éditions Village Mondial, Paris.
- Temiz, S. (2021), Open Innovation via Crowdsourcing: A Digital Only Hackathon Case Study from Sweden. *Journal of Open Innovation: Technology, Market and Complexity*, 7(1), 1-14.
- Torre A. (2015), Théorie du développement territoriale. *Géographie, Économie, Société*, vol. 17, 273-288
- Torre A., Wallet A., (2017) , L'innovation territoriale, entre gouvernance et apprentissages. Introduction, *Management & Avenir*, 7(97), 97-104
- Tremblay, D.-G., Fontan J.-M., Klein J.-L., Rousseau S. (2003) "Proximité territoriale et innovation : une enquête sur la région de Montréal." *Revue d'économie régionale et urbaine* (ADICUEER (Association)), 835–852.