

LE HACKATHON, UNE METHODE D'INNOVATION POUR PENSER LA VILLE DE DEMAIN

Auteure : Khoudia GUEYE
Université de Lorraine, laboratoire CEREFIGE
khoudia.gueye@univ-lorraine.fr

Résumé :

Cet article rend compte d'une initiative qui s'inscrit dans le cadre du plan « action cœur de ville ». A travers un hackathon sur la thématique « repenser le parcours de consommation en centre-ville », qui s'est déroulé dans notre composante, nous nous proposons d'étudier la stratégie d'innovation territoriale sous-jacente à ce processus créatif. Nous nous sommes intéressés, en amont de l'évènement, aux représentations que les participants associaient à ce type de projet, de même qu'à leurs motivations. La théorie de l'activité est mobilisée dans cette perspective. Nous avons mené plusieurs entretiens avant l'évènement, afin d'éclairer les positionnements *a priori* des acteurs, puis interrogé les différentes équipes pendant la manifestation. Nos premiers résultats montrent des postures adoptées par les participants, suivant leur ancrage territorial et leur degré de connaissance de cette forme de créativité qu'est le hackathon.

Mots-clés : hackathon ; innovation ; territoire

HACKATHON, A METHOD OF INNOVATION TO DESIGN THE CITY OF TOMORROW

Abstract :

This article reports on an initiative underway as part of the "city center action". Through a hackathon on the theme "rethinking the consumption journey in the city center", which took place in our component, we propose to study the territorial innovation strategy underlying this creative process. Upstream of the event, we are interested in the representations that participants associated with this type of project, as well as their motivations. Activity theory is mobilized in this perspective. We led several interviews before the event, in order to clarify the *a priori* positions of the actors, then questioned the different teams during the event. Our first results show the postures adopted by the participants, according to their territorial anchoring and their degree of knowledge of this form of creativity that is the hackathon.

Keywords : hackathon ; innovation ; territory

LE HACKATHON, UNE METHODE D'INNOVATION POUR PENSER LA VILLE DE DEMAIN

Introduction

Le plan « action cœur de ville » a été mis en place pour répondre à une problématique inhérente à la plupart des villes de taille moyenne : le manque de vitalité de leurs centres-villes. Les explications sont diverses. Dans leur rapport de 2016, l'Inspection Générale des Finances et le Conseil Général de l'Environnement et du Développement Durable identifient plusieurs causes de la vacance commerciale (bien que la vitalité d'un centre-ville ne s'apprécie pas uniquement dans son volet commercial) : les phénomènes de chômage et de pauvreté, le problème immobilier, la baisse de la démographie, l'absence de classement comme station touristique, le développement important de l'offre commerciale en périphérie par rapport au centre-ville et donc des services supplémentaires tendant à concurrencer l'offre du centre-ville, etc.

Plusieurs territoires de la Lorraine bénéficient de ce plan. La Lorraine a quelques spécificités liées à la fois à son histoire industrielle¹, à sa situation géographique ou encore ses politiques d'urbanisme. La ville qui nous intéresse plus spécifiquement est située à proximité du Luxembourg, de la Belgique et de l'Allemagne. Cette proximité induit également un « détournement de certains investissements » (Baude, 2017), une tension immobilière et une baisse continue de la démographie. Le taux de vacance commerciale dans cette ville était de l'ordre de 22%² en 2018 (CCI Moselle, Observatoire des centres-villes), quand la moyenne nationale avoisinait les 12%.

Le rapport de la Direction Générale des Entreprises et de l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires intitulé « La vacance de locaux commerciaux dans les villes moyennes françaises » (2020) souligne que le manque d'attractivité des centres-villes n'est pas une fatalité. Plusieurs initiatives sont développées, à différentes échelles, dans l'optique de mieux répondre à ce défi de l'attractivité territoriale tantôt appréhendée dans une perspective d'« attraction³ », tantôt d'« attrait⁴ » (Alexandre et al. 2010). Pour Chaze (2017), l'attractivité d'un territoire n'est rien d'autre que sa « capacité d'attraction en raison de l'attrait qu'il dégage ». Il y a donc nécessité de s'intéresser aux groupes attirés par le territoire (ménages, investisseurs), mais aussi aux éléments qui fondent l'attractivité d'un territoire (qualité de vie, qualité du lieu, capacité d'innovation).

La notion d'attractivité amène également à considérer un lieu déterminé (ici le centre-ville, globalement le territoire) au-delà du seul enjeu économique. D'une manière générale, « l'attractivité acquiert une plus grande dimension stratégique dans la mesure où elle autorise un approfondissement des spécificités locales ». (Edouard, 2019). L'expérience de la crise sanitaire ne vient que renforcer cet état de fait.

De ces constats de vacance commerciale, de manque de vitalité des centres-villes et surtout de nécessité de repenser l'attractivité territoriale est né un programme gouvernemental destiné à accompagner 222 villes de taille moyenne dans leur redynamisation. La ville qui

¹ C'est un territoire qui « [subit] un recul continu et marqué des emplois et de la valeur ajoutée de l'industrie depuis plusieurs décennies, à partir d'un niveau initial élevé dans les années 1970 et 1980 » (Leblanc, 2011, p.83)

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

³ « Capacité à drainer des flux et à fixer durablement des populations et des ressources » (Alexandre et al, 2010)

⁴ « Capacité à se rendre désirable, quelle qu'en soit la raison » (des mêmes auteurs)

nous intéresse a bénéficié de ce plan « action cœur de ville » et multiplié les initiatives. Nous nous intéressons plus spécifiquement à un projet innovant, initié par la communauté d'agglomération, en lien avec un pôle numérique et dont l'objet est de réunir un ensemble d'acteurs pour les faire contribuer aux réflexions sur ce que devrait être le parcours de consommation en centre-ville et plus globalement ce que devrait être la ville de demain, dans un processus créatif et avec toujours en ligne de mire l'attractivité territoriale.

1. Le territoire, un milieu innovateur conditionné

Les travaux sur les clusters, les systèmes productifs locaux ou encore les pôles de compétitivité ont largement mis en exergue le rôle déterminant des territoires. Si ceux-ci se sont initialement cantonnés à recueillir des ressources, ils s'engagent de plus en plus dans une démarche active d'agglomération des « ressources locales » (Brun, 2018) considérées comme de précieux leviers de compétitivité et d'attractivité (Baudelle et al. 2011). Ce faisant, les territoires tentent d'attirer d'une part les ménages, par exemple par la facilitation des moyens de déplacement et d'autre part les investisseurs suivant « les caractéristiques de la demande des entreprises soucieuses de développer leurs projets, les caractéristiques du territoire lui-même et l'intensité de la concurrence entre les territoires » (Poirot et Gérardin, 2010).

L'innovation est un des leviers d'attractivité du territoire. Les travaux d'Aydalot (1986) ont été précurseurs sur cette notion de « milieux innovateurs » caractérisant le changement de perspective d'une innovation portée par les entreprises à une innovation impulsée par des dynamiques endogènes à l'œuvre dans la structuration de l'espace économique français » (Matteaccioli et Tabariès, 2006). Ils se sont intéressés aux éléments propices à l'expression de dynamiques qui ne sont plus soutenues par les entreprises uniquement. Selon Crevoisier (2001), « les milieux innovateurs s'articulent autour de trois axes particulièrement importants du point de vue des transformations actuelles : la dynamique technologique, la transformation des territoires et les changements organisationnels. » Il s'agit aussi, dans cette perspective, d'aller au-delà de la considération purement spatiale et qui peut s'avérer réductrice ((Rallet et Torre, 2004 ; Loilier, 2010).

Dans le cadre de nos travaux, nous nous intéressons à deux axes, dans une perspective intégratrice. La dynamique technologique est visible à travers l'expansion du pôle numérique qui ambitionne d'accompagner notamment le développement de starts-up autour de solutions pour la ville et ses habitants. Le volet transformationnel du territoire s'analyse sous le prisme des différentes initiatives accompagnées par les élus. Il ne s'agit pas d'analyser le projet de hackathon comme une réponse aux ambitions affichées en termes d'attractivité territoriale mais comme un levier en mesure d'en inspirer d'autres et dans un mouvement engageant l'ensemble des acteurs d'un territoire dans la réflexion sur qui attirer et avec quoi. Nous proposons de mobiliser la théorie de l'activité (Engeström, 1987 ; 2001) pour identifier la dynamique qui s'opère dans ce type de projet.

La théorie de l'activité, un cadre pour rendre compte des dynamiques d'innovation

La théorie de l'activité souligne l'importance du cadre historico-culturel à partir duquel s'analyse un système d'activité et sa confrontation avec d'autres systèmes d'activité. Engeström (2001) considère ce système d'activité comme l'unité d'analyse de la théorie de l'activité. Le système d'activité est une « communauté de multiples points de vue, traditions et intérêts. La division du travail dans une activité crée différentes positions pour les participants, ceux-ci portent leurs propres histoires diverses, et le système d'activité lui-même porte plusieurs couches et brins d'histoire gravés dans ses artefacts, règles et conventions. » (*ibid.* p.136). Dans la mesure où la collectivité initie pour la première fois ce type de projet, il

est intéressant de voir comment les différents acteurs se l'approprient et interprètent diversement l'orientation de l'objet.

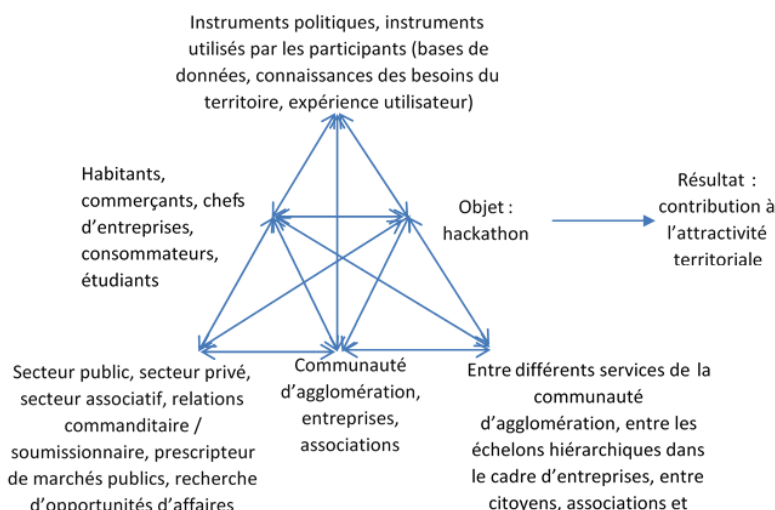
Le système d'activité (figure 1) permet d'identifier les sujets (acteurs investis), les instruments qu'ils vont potentiellement utiliser dans le processus créatif, leurs motivations individuelles, leurs règles, l'influence d'une communauté pour le compte de qui un acteur agit, les différences liées à la division du travail propre à chaque organisation et difficilement reproductible dans le cadre d'un tel projet innovant. C'est un cadre qui nous paraît adapté pour à la fois rendre compte des représentations propres à chaque « communauté » investie dans le projet d'innovation ; des tensions durant l'activité et de potentielles nouvelles règles issues de ces confrontations de systèmes d'activité. Il s'agit donc d'identifier grâce aux tensions qui se manifestent le « potentiel de changement correspondant ». Toutefois, la tenue récente de la manifestation dans un environnement quelque peu contraint ne permet pas une analyse complète des dynamiques. Nous pouvons cependant identifier des points saillants avant la manifestation et pendant son déroulement, nous permettant de faire état de quelques résultats.

Le hackathon : un processus créatif porteur d'innovation

Le hackathon vient de la combinaison des termes « hacker » et « marathon » (Komssi et al. 2015). Longtemps cantonné à l'environnement informatique, cette méthode d'innovation est de plus en plus usitée dans d'autres milieux (Irani, 2015 ; Gréselle-Zaïbet et al., 2018). Le hackathon consiste en une invitation de plusieurs équipes à une réflexion suivant une thématique pour laquelle il est attendu une solution opérationnelle, dans un lieu bien identifié et avec une contrainte temporelle. Il se déroule dans un environnement stimulant, agréable où des coaches et animateurs appuient en continu les équipes concurrentes. Selon Gréselle-Zaïbet et al. (2018), « l'efficacité d'un hackathon repose en particulier sur la motivation et l'implication des participants et sur le fait que ces derniers aient quelque chose à partager pour faire émerger une dynamique de réflexion du problème posé ».

Une communauté d'agglomération a initié le projet de hackathon autour du thème « repenser le parcours de consommation en centre-ville ». Le temps d'un week-end, étudiants, chefs d'entreprises, habitants, consommateurs et tous les acteurs qui ont des solutions à mettre au profit du centre-ville ont été invités à s'inscrire dans ce processus collaboratif. La figure 1 représente un système d'activité simplifié, rendant compte des acteurs impliqués et de l'enjeu.

Figure 1 : Le système d'activité du hackathon



Nous considérons que ce hackathon est une opportunité de bâtir les fondements de l'attraction qui consiste à retenir de manière pérenne des populations (ménage, investisseurs), mais aussi de l'attire avec des éléments plus qualitatifs liés par exemple au cadre de vie (Chaze, 2017).

Dans le cadre de nos recherches, que nous menons suivant une posture interprétativiste⁵ (Perret et Girod-Séville, 2002 ; Giordano, 2003 ; 2019), notre intervention s'articule autour de trois étapes. Nous rendons compte ici de l'étape amont et du déroulement.

Avant le hackathon, nous avons recueilli des documents, participé à des réunions préparatoires, réalisé des entretiens semi-directifs (cf. tableau 1). Il s'agit, dans cette étape, d'identifier les représentations que les participants associent à ce type de projet et leurs aspirations forcément diverses. A l'aide de la théorie de l'activité, nous avons élaboré une grille d'entretien qui reprend plusieurs éléments du système d'activité. Les entretiens semi-directifs menés en amont auprès de 12 représentants d'équipes⁶ traitent de l'expérience qu'ont ces équipes de cette forme d'innovation (hackathon), de leur positionnement par rapport au thème choisi, de la nature de leur contribution, de leurs motivations, des instruments qu'ils comptent mobiliser durant la période d'innovation et du regard qu'elles portent plus globalement sur les initiatives de la collectivité territoriale en faveur de la redynamisation du centre-ville.

Tableau 1 Synthèse des données recueillies durant les entretiens précédant le hackathon

Statut de l'interviewé	Quelles expériences du hackathon	Quelles motivations ?	Quels instruments ?	Quel ancrage territorial ?
Autoentrepreneur et étudiant	Première expérience du hackathon	Profiter de l'expérience d'autres participants pour faire aboutir le développement d'une application dans le secteur de l'hôtellerie-restauration	Données recueillies dans le cadre de précédents projets, expérience professionnelle liée au développement	Cet acteur a effectué ses études dans cette ville. Dans le cadre d'un projet tuteuré, il a eu l'opportunité de mener une étude sur les enjeux de redynamisation du

⁵ C'est à travers les interactions entre le sujet interprétant et le phénomène observé que se construisent les interprétations

⁶ L'évènement a eu lieu au mois de novembre 2021

			web	centre-ville en question. Il connaît le contexte du projet.
Ancienne salariée du Luxembourg, en reconversion professionnelle	Première expérience du hackathon	Le recyclage et la gestion des déchets ont presque toujours fait partie de ses préoccupations. Elle s'est renseignée sur les tiers-lieux, dont un situé à Paris (recyclerie). Le hackathon est une façon de réunir, selon cette participante, les acteurs qui ont envie de transformer cette « cité dortoir ». A partir de ce projet, l'ambition est de bénéficier d'un local permettant d'y sensibiliser les publics aux enjeux du développement durable.	Sondage auprès des habitants de la ville, dans le cadre du projet de développement d'une recyclerie	Habitante de la ville, ne s'étant pas toujours sentie concernée par ce qui s'y passait
Ingénieur agronome	Cet acteur a déjà eu l'opportunité d'expérimenter un hackathon dont il a remporté le premier prix et qui concernait le domaine de l'agro-alimentaire	La principale motivation est de pouvoir bénéficier d'un accompagnement afin de concrétiser un projet du domaine de l'économie circulaire. « On sera en présentiel, ça va créer de l'intelligence collective (...) on va dans pleins de directions auxquelles on ne s'attend pas et c'est stimulant » « j'aime bien cette dynamique de travail pendant 48h et (...) essayer d'explorer de nouvelles possibilités ».	Formation technique, puis formation auprès d'un pôle de l'entrepreneuriat, avant l'expérimentation à un échelon modeste du projet (connaissances de la biodiversité, des enjeux de l'économie circulaire)	Le participant connaît très peu la ville, mais considère que ce n'est pas forcément le plus important. Le critère déterminant c'est d'avoir confirmation, au bout des 48 heures, que le territoire dans lequel se déroule le hackathon est un terrain intéressant d'expérimentation de son projet
Chef de projet informatique au Luxembourg	L'innovation sous forme de hackathon est un classique dans le domaine informatique	Ayant déjà proposé plusieurs projets liés à l'intégration des jeux en entreprise, ce participant souhaite profiter du hackathon pour réfléchir à la mise en place d'un jeu qui permettrait à la ville de drainer du monde à des périodes spécifiques et ainsi la redynamiser. Il affirme que « les gens ne viennent plus au centre-ville parce qu'il n'y a pas de lieu autre que pour boire un verre, et ce n'est pas divertissant(...) pour profiter du centre-ville, il faut venir en famille pour se divertir par le jeu »	Développement de multiples applications et possession d'un historique de tous les projets précédemment développés, mais n'ayant pas abouti	Habitant de la ville
Gérant d'une association d'entreprises et d'une agence de communication	Il a eu une première expérience de hackathon portant sur l'entrepreneuriat et les solutions innovantes à développer	Le hackathon est davantage perçu d'un « œil curieux ». « Je m'interroge sur l'identité que va trouver [la ville] dans le temps qui est le nôtre (...) la situation spécifique, je veux dire coincée entre deux capitales, aux abords d'une autoroute, un passé et pas forcément un avenir identifiable, c'est quoi [cette ville] ? Pourquoi les gens viendraient ici ? » Selon cet acteur, le hackathon ne devrait être qu'un premier pas à une réflexion plus globale sur la « création de passage au-delà de certains horaires dans la ville, sur le défaut de parkings, sur le rôle des associations de commerçants et sur les difficultés de faire	Bonne connaissance des milieux d'affaires et des circuits politiques	Cet acteur travaille dans cette ville et est en interaction avec plusieurs chefs d'entreprises. Il habite dans territoire proche.

		émerger l'histoire du cœur de ville »		
Informaticien	Le hackathon a été expérimenté sous d'autres formes, en lien avec la recherche de solutions informatiques	Le participant a un projet mûri avec un membre de sa famille. L'idée est de « faire venir des consommateurs au centre-ville ». C'est un « projet lié aux nouvelles technologies, on a fait des pré-projets (...) l'idée est de faire un App store et générer des sites à partir de templates mais aussi des jeux de pistes pour les plus jeunes et les plus âgées (...) développer le click and collect et permettre à des commerçants de se débarrasser d'inventaires (...) »	L'expertise informatique	Il habite en périphérie de la ville
Gestionnaire d'un fonds d'investissement au Luxembourg	Il a été primé lors d'une précédente expérience de hackathon, sur un autre sujet et dans une autre ville	Le participant, avec son équipe, souhaite faire profiter la ville d'« immeubles, sous la forme de bootcamps, qui ont plusieurs fonctionnalités, créer des synergies (...) et mettre la mobilité douce au centre des préoccupations (...) »	Des compétences en matière d'urbanisme et d'architecture sont mobilisées	Le participant a vécu quelques années dans cette ville, avant de séjourner dans plusieurs autres pays, pour au final s'installer définitivement au Luxembourg
Gérante d'une association de l'économie sociale et solidaire	Elle n'a jamais participé à un tel évènement	Le hackathon permettrait de travailler avec des gens qui ne sont pas dans sa sphère proche. Il est surtout l'occasion de se poser des questions : « qu'est-ce qui est fait pour les familles ? Ne peut-on pas utiliser des espaces mis en friche pour sensibiliser à la biodiversité (...) la pure activité commerciale est dépassée, on arrive à une redéfinition du fondement de l'attractivité du centre-ville (...) quel rôle des élus ? »	Réseau des acteurs de l'économie sociale et solidaire	Elle est née dans cette ville et y a grandi avant de la quitter. Elle y revient régulièrement et constate que les « choses n'ont pas bougé »
Gérant d'une entreprise digitale	L'expérience du hackathon vient majoritairement de la formation universitaire	« Nous cherchons des financements pour donner une autre dimension à notre projet ». Le projet consiste en un « développement d'une application permettant aux clients de la ville d'échanger directement avec les commerçants et d'avoir donc une réponse rapide à leurs besoins »	Expérience dans d'autres entreprises du digital, connaissance de l'environnement web	Habitant de la ville, la société est implantée au Luxembourg depuis peu
Gérant d'un site de commerce électronique	Le hackathon en tant que tel est une expérience inédite, mais d'autres projets innovants ont déjà été menés	Le hackathon est une opportunité de travailler en équipe sur un sujet qui est une préoccupation des financeurs de la start-up. Il est plutôt appréhendé sous l'angle d'un « tremplin » permettant de recueillir les financements nécessaires à ce projet d'expansion et comme un moyen de se rapprocher des instances décisionnaires au niveau politique	Expérience dans le commerce électronique, formation gestionnaire	Habitant de la ville, gérant d'une start-up
Etudiant en informatique	L'expérience est liée à la formation informatique	Le participant a vécu dans cette ville, avant de la quitter pour ses études. Il a toujours constaté le manque de dynamisme : « même le week-end, on préférerait aller au Luxembourg, il y a plus de choses à faire (...) c'est une ville un peu morte (...) j'ai réussi à convaincre des amis [de l'école de formation] de participer (...) on a déjà plein d'idées (...) »	Formation informatique	Habitant de la ville
Etudiant en informatique	L'expérience est liée à la formation informatique	Le participant, accompagné de 4 membres de son équipe, motive la démarche de participer au hackathon par le gain financier et l'opportunité de bénéficier d'un	Formation informatique	Habitant d'une ville proche

Les entretiens menés montrent que le hackathon réunit à la fois des « professionnels » de cet exercice, qui ont une motivation liée notamment au gain parce que leur modèle économique encourage ce type d'initiatives ou parce qu'ils sont de vrais passionnés, mais aussi des acteurs qui s'inscrivent dans une démarche citoyenne et souvent bien loin des considérations exclusivement marchandes auxquelles il est tentant de lier le manque d'attractivité du centre-ville. Nous retrouvons ici les dimensions déjà évoquées de l'attractivité du territoire considérées différemment selon que les participants vivent sur le territoire, qu'ils y ont vécu à un moment donné de leur vie ou y développent leur activité. Certains participants ont effectivement une activité professionnelle dans des pays frontaliers et n'ont pas forcément un centre d'intérêt (autre l'habitat) dans la ville qui cherche à se redynamiser. D'autres, bien qu'ayant quitté cette ville nourrissent tout de même l'espoir de contribuer à son dynamisme grâce notamment au levier de leur activité professionnelle. Nous pouvons nous interroger sur ce que révèle le hackathon dans sa capacité à fédérer finalement cette diversité d'acteurs autour de la redynamisation du centre-ville. Les résultats des entretiens montrent que le hackathon est aussi un prétexte à une vraie réflexion sur les fondements de l'attractivité d'un territoire. Par exemple, développer des espaces accueillant des familles ou penser l'urbanisme en prenant en compte les difficultés de circulation de certaines personnes sont des enjeux importants pour plusieurs participants.

Outre les données collectées en amont, nous avons fait de l'observation participante durant certains moments de la manifestation, procédé à des enregistrements audio de discussions durant le travail des équipes et obtenu les vidéos de la conférence d'ouverture du hackathon et des pitches finaux des équipes. Si initialement, l'ambition était de conserver les mêmes équipes précédemment constituées, le désistement de certains membres a entraîné le choix d'un nombre limité d'équipes (7 au total). Ce faisant, certains participants ont dû renoncer à leurs projets initiaux et accepté de se mettre au service d'autres. Rendre compte des interactions durant le hackathon permet aussi de souligner le décalage entre des considérations initialement avancées sous l'angle individuelle ou en tout cas du point de vue d'une « communauté » (Engeström, 2001) et des considérations plus collectives prenant en compte toute la complexité que recouvre l'attractivité d'un territoire.

Nos questions durant la manifestation ont porté notamment sur la différence entre les projets initiaux et les projets finalement à l'œuvre pendant le hackathon, sur les relations entre les « porteurs » et les autres parties prenantes qui ont dû faire des concessions à des degrés divers, sur l'ancrage territorial de l'équipe et la coloration « territoriale » du projet.

Tableau 2 : Récapitulatif des projets développés pendant le hackathon

Equipes	Thèmes développés dans le hackathon
Projet « Gestion de trafic » (2 membres)	Création d'une application permettant de générer du trafic (avec recueil préalable de données qualifiées auprès des commerçants de la ville). L'intervention de deux coaches durant les sessions de travail a entraîné une complète remise en question des deux participants et une mise en doute de l'opportunité de leur projet initial.
Projet « Economie circulaire » (5 membres)	Les 4 membres étaient venus avec leurs propres projets, mais se sont résolus à rejoindre un 5 ^{ème} membre dont le projet porte sur la valorisation de certaines espèces capables de contribuer à l'économie circulaire. L'idée est de disposer d'un local de plus de 100 mètres carrés pour y mettre à la fois ces espèces qui absorberaient les déchets, mais aussi une boulangerie et faire travailler des gens

	qui ont besoin de se réinsérer.
Projet « NFT » (5 membres)	Dans ce projet, les 5 membres travaillent pour la même entreprise digitale. Leur projet s'inscrit dans un contexte d'engouement pour les NFT. Il s'agit de reproduire ce procédé dans le cadre d'une identité territoriale et se questionner sur la possibilité pour une collectivité locale de créer une identité virtuelle spécifique.
Projet « jeu en ville » (7 membres)	Les étudiants d'une école d'informatique ont rejoint le porteur qui ambitionne d'amener plusieurs milliers de personnes en centre-ville. Durant les échanges, l'équipe s'est rendu compte de la non faisabilité de certaines actions en lien avec la sécurité qui doit être garantie et en lien avec la non disponibilité de places de parkings, par exemple. Ce projet montre surtout que la ville elle-même a des ambitions mesurées en termes d'attrait.
Projet « Marketplace » (8 membres)	C'est un projet de création d'une Marketplace au service des commerçants de la ville. Le porteur mûrit le projet depuis quelques années et bénéficie d'un accompagnement. Durant un de nos passages dans cette équipe, nous avons assisté au compte-rendu de deux membres qui s'étaient rendus au centre-ville pour demander leur avis directement aux commerçants, dont « 50% seraient prêts à signer demain pour la Marketplace » L'intervention des coaches a quelque peu "pollué" les échanges, selon les participants de l'équipe.
Projet « Communication en ville » (5 membres)	Il s'agit d'un projet de création de supports visuels dans le centre-ville. Deux porteurs ont été rejoints par deux participants dont le projet initial était le développement d'une application qui regroupe tous les commerçants de la ville. Un étudiant et autoentrepreneur a également dû mettre entre parenthèses son projet au profit de celui-ci, tout en escomptant bénéficier d'une partie du gain pour le compte de son projet si son équipe est vainqueur.
Projet « Mobilité » (4 membres)	Des étudiants d'une école d'informatique et d'un lycée professionnel se sont associés pour mettre en place une application permettant de se garer facilement et de faire une cartographie des services disponibles avant l'arrêt du transport en commun à l'endroit prévu. Le projet, selon ses membres, manque de structuration. Plusieurs changements ont été opérés, suivant les études de faisabilité réalisées et les conseils des coaches.

Les données recueillies avant et pendant la manifestation sont en train d'être analysées. Toutefois, les premiers résultats montrent que le processus créatif qu'est le hackathon est porteur de potentiels à plus d'un titre. La réunion des participants, au-delà de ce projet, a permis de créer des opportunités. Celles-ci se traduisent par une collaboration entre deux membres du projet « Economie circulaire » qui se sont rendu compte de la proximité de leurs travaux. De même, plusieurs étudiants ont été recrutés en tant que stagiaires par des chefs d'entreprises. Lors de son allocution clôturant l'évènement, le président de la communauté d'agglomération a également souligné l'importance pour la collectivité d'être au plus près des acteurs portant des projets au service de la communauté. Le hackathon lui a permis de connaître plus précisément chacun de ces projets et d'envisager avec son équipe « un accompagnement dans d'autres circuits ». Le projet vainqueur, « Economie circulaire », est considéré comme l'exemple d'un vecteur d'une collaboration entre plusieurs parties prenantes n'ayant pas une même orientation du hackathon mais toutes motivées à leur niveau par leur conviction de faire du territoire un milieu dynamique, capable d'attirer et de retenir. Nous poursuivons notre analyse pour rendre compte, plus finement, à la fois des « tensions » que nous avons constatées durant les travaux et de la manière dont elles ont été transformées dans le processus créatif.

Références

- Alexandre H., Cusin F. & Juillard C. (2010). L'attractivité résidentielle des agglomérations françaises. Enjeux, Mesure et facteurs explicatifs. *L'Observateur de l'immobilier*, 76 : 3-65, juillet.
- Aydalot P. (1986). Trajectoires technologiques et milieux innovateurs. Dans : Philippe Aydalot (Dir.) *Milieus innovateurs en Europe*. Paris : GREMI, p. 347-361.
- 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.
- Chaze M. (2017), L'attractivité territoriale : éléments de définition, Focus PSDR4, 7 pages.
- Crevoisier, O. (2001). L'approche par les milieux innovateurs : état des lieux et perspectives. *Revue d'Économie Régionale & Urbaine*, p.153-165. <https://doi.org/10.3917/reru.011.0153>
- Giordano Y. (2003). Les spécificités des recherches qualitatives. Dans : Yvonne Giordano (Dir.) *Conduire un projet de recherche. Une perspective qualitative*. Paris, Éditions EMS, p.11-39.
- Giordano, Y. & Musca, G. (2019). Chapitre 9. Explorer l'extrême : Conduire un projet de recherche dans l'« extrême » : L'expédition Un Rêve de Darwin. Dans : Jean-Luc Moriceau éd., *Recherche qualitative en sciences sociales : S'exposer, cheminer, réfléchir ou l'art de composer sa méthode* (pp. 171-190). Caen : EMS Éditions. <https://doi.org/10.3917/ems.mori.2019.01.0171>
- Gréselle-Zäibet, 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*, 104, 149-171. <https://doi.org/10.3917/mav.104.0149>
- Baudelle G., Guy C. & Mérenne-Schoumaker B. (2011). *Le développement territorial en Europe. Concepts, enjeux et débats*. Presses Universitaires de Rennes, coll. Didact Géographie, 281 pages.
- Irani, L. (2015). Hackathons and the Making of Entrepreneurial Citizenship. *Science, Technology, & Human Values*, 40(5), 1-26.
- Brun, J. (2018). *Les leviers de l'attractivité des villes petites et moyennes en décroissance : une recherche-action au sein du périmètre de l'Agence d'urbanisme Sud Bourgogne*. Rapport de thèse en sciences économiques. Université de Bourgogne Franche-Comté.
- Engeström, Y. (1987). *Learning by Expanding : an activity-theoretical approach to developmental research*. Helsinki, Orienta-Konsultit, 269 pages.
- Engeström, Y. (2001). Expansive learning at Work: toward an activity theoretical reconceptualization. *Journal of Education and Work*, vol. 14, n° 1, p. 133-156.
- Komssi M., Pichlis D., Raatikainen M., Kindström K., Järvinen J. (2015). What are Hackathons for ? *IEEE Software*, Vol. 32, n°5, p.60-67.
- Le Blanc G., (2011). Les espaces de la dynamique industrielle- état des lieux et problématiques. *Territoires 2040*, n°3, p.79-99.
- Loilier, T. (2010). Innovation et territoire : Le rôle de la proximité géographique ne doit pas être surestimé. *Revue française de gestion*, 200, 15-35. <https://doi.org/>

Matteaciolli, A. & Tabaries, M. (2006). Historique du GREMI : Les apports du GREMI à l'analyse territoriale de l'innovation. Dans : Roberto Camagni et Denis Maillat (Dir.). *Milieus innovateurs. Théorie et politiques*. Paris : Economica, p. 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.

Perret, V. & Girod-Séville, M. (2002). Les critères de validité en sciences des organisations : les apports du pragmatisme. Dans : Nathalie Mourgues (Dir.), *Questions de méthodes en sciences de gestion*, Éditions EMS, p.319-337.

Poirot, J., & Gérardin, H. (2010). L'attractivité des territoires : Un concept multidimensionnel. *Mondes en développement*, 149, 27-41.

Rallet, A. & Torre A. (2004). Proximité et localisation. *Économie rurale*, n° 280, mars-avril, p. 25-41.