

Raphaël Besson

Directeur de Villes Innovations (Madrid, Grenoble)

Chercheur associé à PACTE-CNRS

[r.besson@villes-innovations.com](mailto:r.besson@villes-innovations.com)

VERS UN LIVING LAB DES INDUSTRIES CREATIVES DANS  
LE CENTRE-VILLE DE MARSEILLE  
REVUE DU PÔLE INDUSTRIES CULTURELLES ET  
PATRIMOINES, N°10

MARS 2017

Pour citer l'article : Andriantsimahavandy, S., Besson, R., 2017, « Vers un Living Lab des industries créatives dans le centre-ville de Marseille », *La Revue du pôle Industries culturelles et patrimoines*, n°10, mars 2017. URL :

<http://www.industries-culturelles-patrimoines.fr/wp-content/uploads/2015/07/PICP-revue-N10-mars2017.pdf>

*Une étude de préfiguration d'un Living Lab territorial positionné sur les industries créatives a été conduite par les cabinets Cultures Créatives et Villes Innovations pour le compte du Conseil départemental des Bouches-du-Rhône. Ce Living Lab aura vocation à s'implanter dans le centre de ville de Marseille. Cet article propose une synthèse des principaux résultats de l'étude.*

## Living Labs et fabrique des villes contemporaines

Le numérique impose progressivement sa logique aux villes, et au-delà des outils technologiques, c'est une « culture numérique » qui se diffuse dans l'ensemble de la société urbaine. Ainsi observe-t-on l'apparition d'étranges espaces urbains, caractérisés par des formes collaboratives et hybrides, qui trouvent leurs « origines dans celles de la micro-informatique libre » (Ambrosino, Guillon, 2016). Souvent, ces figures émergentes sont qualifiées d'espaces de coworking, de Fab Labs, de Tiers Lieux ou encore de Living Labs.

Phénomène initié à la fin des années 1990 au M.I.T. Media Lab, puis développé en Europe avec la création en 2006 d'un réseau européen des Living Labs (ENoLL), les Living Labs (ou laboratoires vivants) se définissent comme « des environnements ouverts d'innovation en grandeur réelle, où les utilisateurs participent à la création des nouveaux services, produits et infrastructures sociétales » (Union européenne, 2009). Certains Living Labs se positionnent autour de thématiques comme l'environnement, la santé, l'agriculture, la culture scientifique ou le design. D'autres, s'intéressent tout particulièrement à la ville et aux nouvelles conditions de la fabrique urbaine. En s'appuyant sur des méthodes d'innovation ouverte et le potentiel des outils numériques, ces Living Labs défendent l'idée d'un urbanisme qui ne soit plus le patrimoine exclusif d'experts (ingénieurs, architectes ou urbanistes), mais qui soit co-produit avec les habitants et les utilisateurs des villes. Ils défendent également un droit à « urbaniser les technologies » (Sassen, 2014), à les encastrier socialement et à les détourner, au regard de finalités culturelles, socioéconomiques ou environnementales.

## Régénérer le centre-ville de Marseille grâce aux outils d'innovation ouverte

C'est ici l'un des objectifs majeurs du projet de Living Lab à Marseille. Ce projet, porté par le Conseil départemental des Bouches du Rhône, aspire à revitaliser le centre de Marseille par la mise en place d'un territoire d'expérimentation et d'interaction entre les acteurs culturels, économiques

et numériques du territoire. Le centre-ville continue de souffrir d'une situation socioéconomique dégradée et d'une perte d'attractivité<sup>1</sup>, et ce malgré le développement de politiques urbaines ambitieuses (implantation de services publics et d'équipements structurants comme l'université d'Aix-Marseille, développement des transports en commun, requalification des espaces publics). Les méthodes traditionnelles de l'urbanisme ne parviennent à revitaliser le centre-ville, et notamment l'axe historique de La Canebière. Dans ces conditions, la démarche de Living Lab est apparue comme une nouvelle stratégie de régénération urbaine.

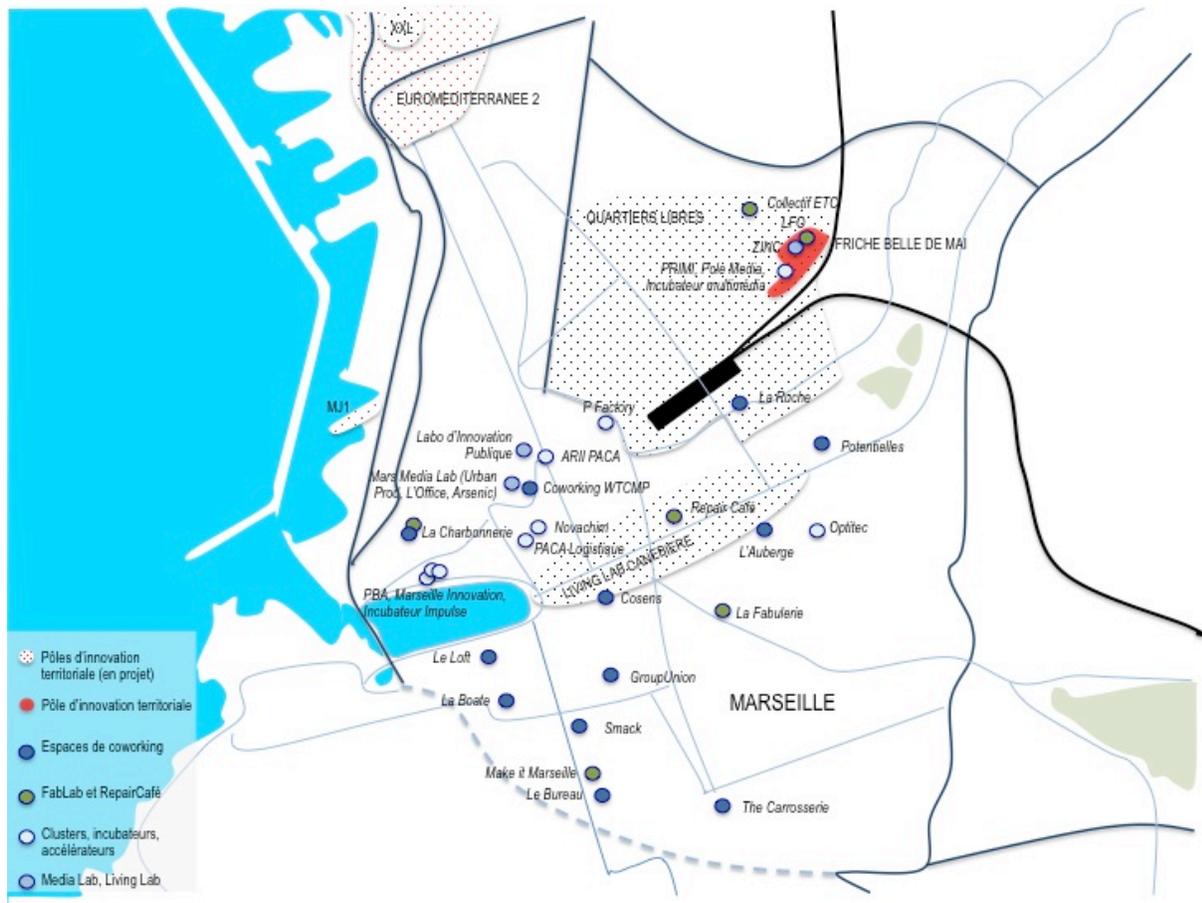
Le choix de s'engager dans une démarche de Living Lab repose sur un certain nombre de précédents. Les acteurs du territoire agrègent en effet déjà une certaine expérience des méthodes de co-productions et d'expérimentation en grandeur réelle, à travers des événements (Marseille Provence 2013, Museomix<sup>2</sup>...), des projets participatifs (balades urbaines conçues avec les habitants, nouvelles formes d'hospitalité...), des expériences d'innovation ouverte (« City Média » à la Bibliothèque de l'Alcazar 2011...), ou encore la co-production d'espace public (« Belsunce Tropical », Collectif Etc, 2014). Les acteurs marseillais des arts et des cultures numériques comme Zinc, PRIMI, Seconde Nature, la Fabulerie, Urban Prod, L'office ont également développé un savoir-faire du point de vue des démarches de Living Lab.

Ce projet de Living Lab urbain s'appuie également sur la localisation spontanée d'acteurs culturels et de la nouvelle économie dans le périmètre du centre-ville / Canebière. Ces activités sont attirées par le faible coût des loyers, l'accessibilité en transports en commun et la présence d'aménités urbaines (commerces, équipements, lieux récréatifs, diversité sociale et culturelle). Des facteurs essentiels pour l'attractivité des activités de la nouvelle économie (Suire, 2003 ; Grondeau et al, 2006 ; Besson, 2012). Par ailleurs, le Conseil Départemental travaille à la planification sur trois ans d'une série d'évènements culturels, intégrant en partie des démarches de Living Labs : les « dimanches de la Canebière », « Marseille Provence 2018 » et Manifesta (Biennale d'art contemporain en 2020).

---

<sup>1</sup> Selon une étude récente de l'agence d'urbanisme de l'agglomération marseillaise (AGAM, 2016), le centre-ville de Marseille se trouve dans une situation économique fragile. A l'exception du 2ème arrondissement qui bénéficie d'une situation économique performante, le cœur de ville (1er et 6ème arrondissements) connaît une baisse significative et régulière de l'emploi salarié, une faible dynamique du marché de l'immobilier tertiaire et une fragilité socioéconomique importante (taux de chômage supérieur à la moyenne).

<sup>2</sup> En novembre 2014, les musées de l'Arles Antique et du Museon Arlaten, en partenariat avec les acteurs du territoire, ont proposé d'ouvrir leurs collections afin d'être remixés pendant trois jours et deux nuits par des publics hétérogènes (codeurs, médiateurs culturels, conservateurs, designers, amateurs, bidouilleurs, etc.).



Localisation des acteurs de l'innovation dans le centre-ville de Marseille, 2016. Source : Raphaël Besson (Villes Innovations), Sylvia Andriantsimahavandy (Cultures Créatives)

L'étude de préfiguration a par ailleurs montré qu'un Living Lab urbain dans le centre-ville permettrait de compléter utilement l'offre d'innovation existante sur la métropole Aix-Marseille (Technopôle Château-Gombert, Friche Belle de Mai, Pôle Media, Euroméditerranée). Le Living Lab pourrait se positionner comme un pôle d'innovation intermédiaire autour de thématiques, de cibles et de fonctions (test et expérimentation urbaine en grandeur réelle, innovation par les usages, accueil temporaire de start-ups...), non encore couvertes par l'écosystème d'innovation local. L'étude a également confirmé que le projet de Living Lab s'intégrait dans les orientations stratégiques des différents acteurs publics. Par ailleurs, l'étude a révélé le souhait d'un certain nombre d'acteurs culturels et économiques de bénéficier d'un espace urbain central, pour expérimenter de nouvelles créations et innovations. C'est le cas par exemple de la French Tech Culture, qui imagine déployer des prototypes éprouvés lors des festivals d'Aix-en-Provence et

d'Avignon<sup>3</sup>, ou encore de thecamp, campus dédié à la transformation à Aix-en-Provence, intéressé par le test de dispositifs urbains innovants dès 2018.

### Les « Labs » et les espaces du Living Lab

Face à cet ensemble d'opportunités urbaines, économiques et culturelles, le positionnement du Living Lab se structurera autour de trois laboratoires d'expérimentation thématiques. L'Urban lab permettra de co-construire des scénarios d'usage, de prototyper, de tester et d'évaluer en grandeur réelle de nouveaux services et infrastructures urbaines. Le Culture lab développera des expérimentations dont l'objectif sera de valoriser les marqueurs et les ressources culturelles de La Canebière, afin notamment de transformer les représentations associées au centre-ville. Le Food Lab mettra en exergue la richesse culinaire de Marseille, liée en grande partie à sa diversité culturelle. Cette stratégie autour de l'alimentation s'attachera également à encadrer le Living Lab dans le tissu socioculturel de La Canebière.

Au-delà de ces positionnements thématiques, le Living Lab se déploiera sur les différents espaces de La Canebière : dans l'espace public, dans l'espace numérique (avec la mise en place d'une plateforme web collaborative), et à moyen terme, dans un lieu dédié. Une partie des espaces vacants de La Canebière sera également mobilisée pour l'accueil temporaire d'activités créatives et numériques, et l'expérimentation des projets du Living Lab.

---

<sup>3</sup> Sont par exemple concernées des applications mobiles interactives, des lunettes connectées de réalité augmentée, des réseaux sociaux innovants, etc.



*Les « Dimanches de la Canebière », 2017. Source : Sylvia Andriantsimahavandy (Cultures Créatives)*

Cette description du projet de Living Lab à Marseille illustre une volonté de construire de nouvelles politiques urbaines, en mesure de régénérer le centre-ville. L'objectif est de multiplier les points de contact avec la société urbaine, avec l'activité vivante, à travers une stratégie de diffusion d'espaces sociaux de production et de créativité au cœur de Marseille. Ce Living Lab ne saurait donc exister sans être l'affaire de tous, et intégrer l'ensemble des sphères sociales (chercheurs, expérimentateurs, artistes, citoyens actifs et habitants quotidiens de La Canebière).

Au-delà du positionnement stratégique qui nous a été demandé, l'étude esquisse des propositions de mise en œuvre opérationnelle du living lab, et de son animation. Mais nous constatons avec satisfaction que les acteurs de terrains se sont déjà saisis des résultats de ce travail et mis autour de la table pour réfléchir et proposer leur propre partition collaborative en dialogue avec les élus et techniciens – ce qui envoie un premier signal positif quant à la maturité du territoire pour installer ces nouvelles méthodes de travail et de production.

## Bibliographie

Agence d'urbanisme de l'agglomération marseillaise (AGAM), 2016, « Centre ville de Marseille. Pour un nouvel élan économique », Regards de l'Agam, Mars 2016, n°44.

Ambrosino, C., Guillon, V., 2016, « Penser la métropole à « l'âge du faire » : création numérique, éthique hacker et scène culturelle », Grenoble : Revue de l'Observatoire des politiques culturelles, n°47.

Besson R., 2012, Les Systèmes Urbains Cognitifs. Des supports privilégiés de production et de diffusion des innovations ? Etudes de cas de 22@Barcelona Barcelone, GIANT/Presqu'île (Grenoble), Distrito tecnológico et Distrito de diseño (Buenos Aires). Thèse de Doctorat en Sciences du territoire, Université de Grenoble.

Grondeau, A., Loinger, G., Tabaries M., 2006, Les Modes de Localisation des Activités Economiques de Haute Technologie dans les Espaces Métropolitaines : le Cas de l'Ile-de-France, Paris : GEISTEL Editions, p.181.

Sassen, S., 2014, « Talking back to your intelligent city », McKinsey on Society.

Suire, R., 2003, Stratégie de localisation des firmes du secteur TIC : du cyber-district au district isière, Géographie, Economie, Société, Cachan : Lavoisier, vol. 5, pp.379-397.