

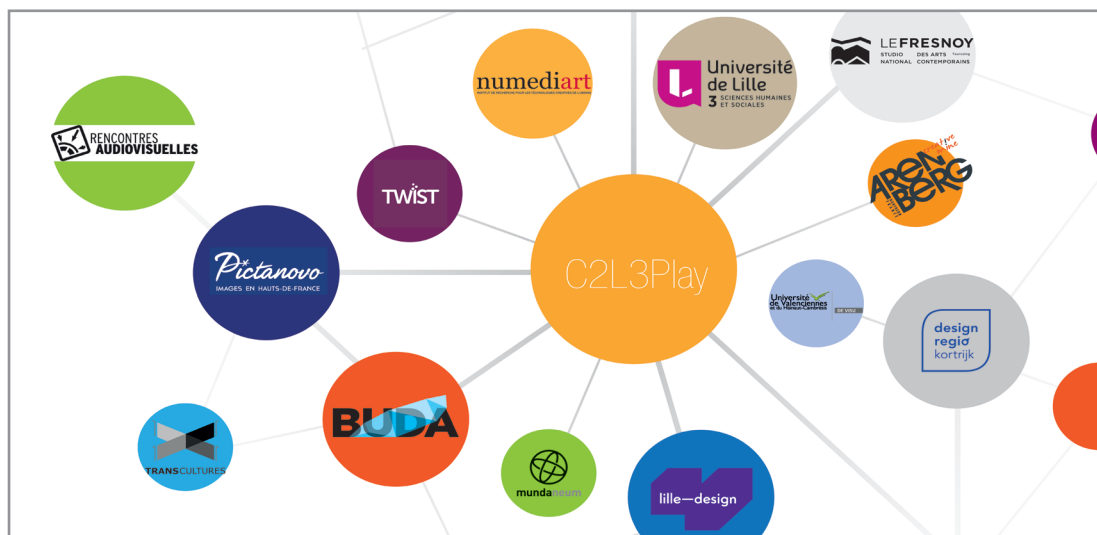
Version  
FRGoToS3  
C2L3PlayUMONS  
Université de Mons

C2L3Play

CREATIVE LIVING LAB TRIPLE PLAY

## MISE EN PLACE D'UN RÉSEAU TRANSFRONTALIER DE LIVING LABS

Le propre d'un living lab est de mêler des profils différents (chercheurs, créateurs, entrepreneurs, citoyens) en un même lieu afin de décloisonner ces différentes sphères pour mieux innover, créer et valoriser. Le principe d'un living lab est de **pouvoir confronter des résultats de projets de recherche avec l'utilisateur final, qu'il soit une entreprise ou un citoyen.**



L'objectif du projet est de mettre en place un réseau de living labs transfrontalier en s'appuyant sur les structures physiques existantes en partie dans les trois régions, dans la thématique liée à la créativité numérique.

Le projet se propose de transcender les frontières et de proposer des échanges d'artistes, de chercheurs, de monter des projets en lien avec des entreprises d'autres régions plus facilement, etc.... La notion de synergie est d'autant plus importante sur un territoire relativement restreint dans une optique de fédération d'énergie pour le développement des industries culturelles et créatives (ICC).

Le projet C2L3Play vise en premier lieu les industries culturelles et créatives, qui est un secteur stratégique en Wallonie (programme Creative Wallonia) mais également en France (images numériques et industries culturelles en tant que domaine d'activité stratégique en Nord-Pas de Calais) et en Flandre (avec le secteur du design).

Les résultats ciblés sont :

- > **L'augmentation du nombre de collaborations pluridisciplinaires** entre les différentes régions,
- > **L'accroissement du transfert de technologies vers les entreprises** (basés sur des prototypes plus aboutis et en touchant toutes les entreprises concernées dans les trois régions),
- > **La sensibilisation à la thématique de la créativité numérique** (au moyen de sessions de quelques jours avec les partenaires du projet et ouverts aux citoyens de chaque côté de la frontière et via l'organisation d'un forum) et
- > **La réalisation d'un livre blanc** sur les modèles de collaborations entre profils différents (chercheurs, entreprises, universités, créateurs, citoyens, etc.), incluant notamment la problématique de la propriété intellectuelle.

## Partenaires

- > UMONS (chef de file)
- > Designregio Kortrijk
- > LE FRESNOY
- > Le manège.mons
- > Université de Valenciennes et du Hainaut Cambrésis
- > SAEML Le Phénix
- > Université de Lille 3
- > PICTANOVO
- > Rencontres Audiovisuelles
- > Lille Design
- > Communauté d'agglomération des Portes du Hainaut
- > Game In
- > Cluster Twist
- > Transcultures
- > Buda Fabriek/AGB Bud

## Budget total

3.020.751 €

## Budget UMONS

664.507 €

## Contact UMONS

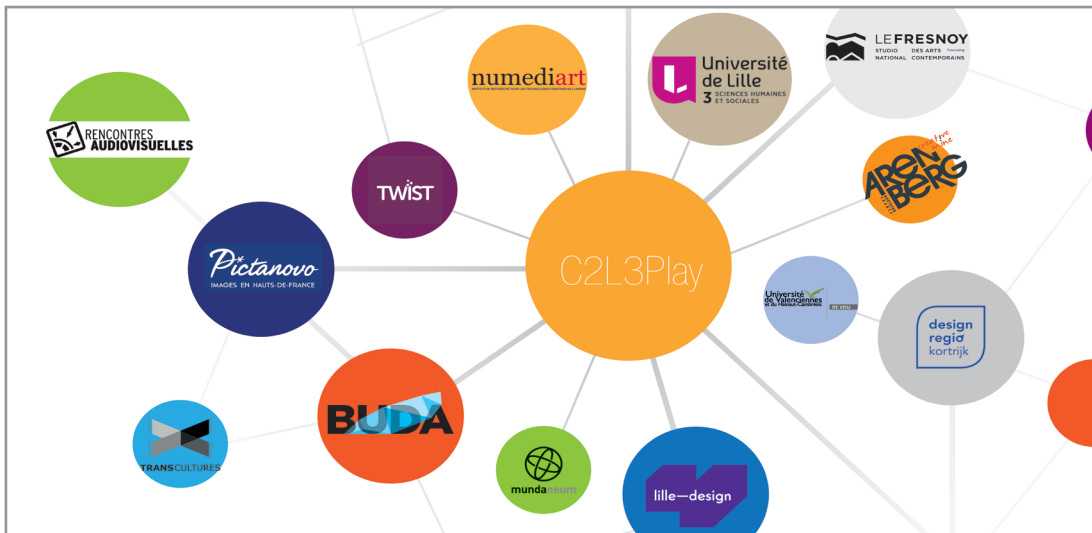
Institut de Recherche  
NUMEDIARTThierry Dutoit  
thierry.dutoit@umonts.ac.be  
+32 (0)65 / 37 47 74

# C2L3Play

## CREATIVE LIVING LAB TRIPLE PLAY

### OPRICHTEN VAN EEN GRENSOVERSCHRIJDEND NETWERK VAN LIVING LABS

Het typische aan een Living Lab is dat het verschillende profielen (onderzoekers, ontwerpers, ondernemers, burgers) op eenzelfde plek samenbrengt en mengt, om zo de muurtjes tussen de verschillende vakken te slopen. Het einddoel is meer innovatie, creatie en valorisatie. Het principe bestaat erin, **eindresultaten van onderzoeksprojecten met de gebruiker, zij het een burger of een bedrijf- te kunnen delen en bekijken.**



**Het doel van het project is het tot stand brengen van een grensoverschrijdend netwerk van Living Labs, waarbij gesteund wordt op bestaande fysieke structuren die deels in de drie regio's voorkomen, met digitale creativiteit als thematiek.**

De bedoeling is **grenzen overstijgen, de uitwisseling tussen kunstenaars en onderzoekers bevorderen, projecten op touw zetten** die gelinkt zijn aan bedrijven uit andere regio's enz. Vooral op een relatief kleine oppervlakte is het concept van synergie belangrijk. Zo worden energieën gebundeld voor het ontwikkelen van culturele en creatieve industrieën (CCI).

**Het project richt zich in de eerste plaats tot de culturele en creatieve industrie. In Walloni  is dat een strategische sector, zie bijvoorbeeld het programma Creative Wallonia, net als in Frankrijk - met de industrie van het digitale beeld en cultuurindustrie als strategisch activiteitsdomein in de regio Nord-Pas-de-Calais - en in Vlaanderen, met de designsector.**

De beoogde doelstellingen zijn:

- > **meer multidisciplinaire samenwerkingen** binnen de verschillende regio's;
- > **meer technologietransfer richting bedrijven**, gebaseerd op meer geavanceerde prototypes, waarbij alle relevante ondernemingen uit de drie regio's zijn betrokken;
- > **belangstelling wekken voor de thematiek van digitale creativiteit** d.m.v. sessies met projectpartners, die enkele dagen duren, en die langs beide zijden van de grens open staan voor het publiek, met het organiseren van een forum;
- > **het opstellen van een witboek** over modellen van hybride business, die ontstaan via dit soort samenwerkingsverband, waaronder de problematiek van het intellectuele eigendom.

#### Partners

- > UMONS (hoofdoperator)
  - > Designregio Kortrijk
  - > LE FRESNOY
  - > Le man ge.mons
- > Universit  de Valenciennes et du Hainaut Cambr sis
  - > SAEML Le Ph nix
- > Universit  de Lille 3
  - > PICTANOVO
- > Rencontres Audiovisuelles
  - > Lille Design
  - > Communaut  d'agglom ration des Portes du Hainaut
  - > Game In
  - > Cluster Twist
  - > Transcultures
- > Buda Fabriek/AGB Bud

#### Totaal budget

3.020.751 €

#### UMONS Budget

664.507 €

#### UMONS Contact

Onderzoekinstituut  
NUMEDIART

Thierry Dutoit  
thierry.dutoit@umonts.ac.be  
+32 (0)65 / 37 47 74