

Séminaire de travail « La création numérique à l'épreuve du citoyen » SYNTHESE

1.1 De l'usage du numérique à la pratique de la ville : des compétences transposables

▪ Aujourd'hui, affirme Thierry Marcou directeur du CitéLabo de la Fing, les usagers ont acquis des compétences propres au web 2.0 (Do it yourself, collaboration, détournement...) et ils s'en servent pour transformer la ville. Contrairement à l'approche servicielle et techniciste de la *smart city* où on crée des besoins à partir d'une offre, le projet « Alléger la ville » encourage l'usage, voire le détournement, d'outils numériques. Les points d'articulation entre innovation ascendante et innovation top-down sont donc possibles, même si les activistes urbains restent une minorité. Il ne faut ainsi pas sous-estimer le pouvoir de tous, y compris la population en voie d'insertion sociale et professionnelle, de se réappropriier et d'enrichir des outils ou systèmes. Ces derniers doivent ainsi être « ouverts, améliorables ».

▪ Selon Philippe Gargov, géographe, fondateur du cabinet de prospective Seeklup, les mécanismes propres au jeu vidéo, tels que le collaboratif, la personnalisation, la vue subjective de la carte d'une ville, la simplification graphique, sont des processus qui peuvent se reporter dans les pratiques urbaines quotidiennes. En effet, les développeurs de jeux de monde ouvert comme Minecraft ou GTA les conçoivent d'abord comme des espaces urbains avant de les imaginer comme des terrains de jeu, ce qui nécessite une réflexion préalable sur les usages réels des cartes physiques et virtuelles. Les joueurs, par la répétition et l'immersion dans la durée dans le *game play*, acquièrent donc une capacité à explorer et à faire siens des territoires complexes, qu'ils soient réels ou virtuels.

▪ Pratiquer la cartographie participative est une manière de se réappropriier la ville, comme le montre l'analyse des discussions des *mappers* sur OpenStreetMap menée par Jérôme Denis, chercheur au département Sciences économiques et sociales de Telecom ParisTech, et David Pontille, chercheur CNRS au Centre de sociologie de l'innovation, Mines ParisTech. Lorsque les *mappers* veulent décrire la diversité des aménagements cyclables et traduire précisément la complexité des pratiques corporelles, ils entrent nécessairement en conflit pour les définir. C'est lors de ces débats autour d'un code ou d'un mot, et non par l'accord en soi sur une définition, qu'un certain apprentissage de la ville se fait car ils obligent à un regard différent sur le quotidien. Ainsi la carte participative, forcément

incomplète et mouvante, fonctionne comme un lieu d'apprentissage plutôt que comme un lieu d'ordonnement du monde.

1.2 La place du numérique dans un support pédagogique de formation à la ville

▪ Marianne Duffet, responsable du pôle pédagogique de Vivacités, association pour l'éducation à la ville, présente la balade urbaine comme un moyen pédagogique privilégié : elle permet aux participants de créer un rapport sensoriel, affectif avec la ville et de moins la subir ; elle est également un espace d'expression citoyenne. Le numérique est un outil qui vient augmenter ces possibilités avant, pendant et après la balade, mais il ne change pas fondamentalement la nature de la démarche de la balade. Les animateurs des balades urbaines en dressent un bilan très positif. Néanmoins, aucune évaluation directe n'a été menée auprès des participants.

▪ L'expérience numérique urbaine naît d'une mise en récit transmédia d'un territoire. Les projets imaginés par Nathalie Paquet, directrice et designer d'expérience d'UrbanExpé, racontent un espace urbain pour en révéler certaines caractéristiques, pour donner à lire autrement. L'architecture narrative, le choix des médias, leur mélange sont imaginés pour créer un univers cohérent dans le temps et l'espace. Le numérique est utilisé pour former des « îlots » narratifs le long d'un trajet scénarisé. Les échanges entre les participants d'expérience numérique urbaine en sont stimulés, leur curiosité pour aller plus loin et découvrir des détails également.

▪ Les caractéristiques incontournables d'un « bon » support numérique selon Loïc Haÿ, chargé de mission chez la Fonderie, Agence numérique d'Île-de-France :

- adapté aux objectifs pédagogiques
- ludique (ce qui ne garantit pas l'apprentissage, mais stimule l'engagement de la personne)
- Les mécanismes du jeu/le design d'expérience compte autant, voire plus, que le contenu du jeu
- transmédia
- mélangeant du numérique et du physique
- dans une continuité dedans/dehors, in situ et en salle
- ouvert (un support boîte à outils » modulable et améliorable par les usagers)
- qui invite le participant à regarder autrement son territoire et sa pratique
- qui inclut des échanges en groupe, le collectif étant très important

1.3 Questions en suspens pour un support pédagogique

- Le public visé : Comment l'inclure dans la conception du support ? Connaissant l'hétérogénéité des usages et des personnes, est-il possible de ne pas présupposer un type d'usagers ou cela relève-t-il d'un « fantasme de l'universel » ?
- Si le support est un jeu vidéo, ses mécanismes du jeu peuvent être à la fois « rudimentaires » et très efficaces.

- Le contenu du support pédagogique : la complexité des pratiques de l'espace public et urbain en général pose la question de la norme. Où s'arrêter dans la prise en compte des usages effectifs individuels ? Son but est-il d'apprendre à « dépasser des normes » ou à acquérir de nouvelles pratiques ?

La Ville lisible, un projet de recherche et d'expérimentation sur les apprentissages de la mobilité piloté par l'Institut pour la ville en mouvement, le Grand Lyon et l'association UNI-Est, en partenariat avec la Fondation PSA/Peugeot Citroën. Il vise à développer un kit hybride et multimédia de formation à la mobilité.