

Des balades urbaines numériques

En Ile-de-France, l'association Vivacités, réseau francilien d'éducation à l'environnement urbain, expérimente des balades urbaines d'un nouveau type, s'appuyant sur les outils numériques. Au programme : réalité augmentée et contributions collaboratives. De quoi revisiter son environnement, mais aussi son rôle de participant ou d'animateur.

Dans les rues d'Ivry-sur-Seine, des promeneurs, tablette numérique en main, accèdent in situ à des informations sur le quartier en photographiant des codes QR (code barre en forme de carré) imprimés sur une affiche représentant le plan de la ville. Un peu plus loin, en longeant le cimetière, effet passe-muraille, l'appareil active une photo panoramique de l'intérieur du lieu défendu. Plus tard encore, leur écran superpose aux images d'une rue qu'ils traversent des archives d'hier et des projections futures de l'endroit, en temps réel, transparence.

« Les balades urbaines numériques sont des projets de promenades qui s'appuient sur la réalité augmentée pour apporter aux visiteurs, au-delà du regard qu'il porte sur la ville, des contenus numériques géolocalisés que l'on va pouvoir appeler au cours de la balade », explique Philippe Jarry, webmaster de la mairie d'Ivry-sur-Seine. « Cela va nous permettre aussi de faire de la contribution collaborative avec les participants, c'est-à-dire qu'on va restituer la balade sur un site internet ou un blog, en temps réel, en déambulation, via des vidéos, des textes, des tweets, des photos... Cela permet de valoriser le parcours avec le regard des participants », complète Marianne Duffet, responsable du pôle pédagogique de Vivacités Ile-de-France, association spécialisée dans l'éducation à l'environnement urbain. Avec divers partenaires, elle a lancé un groupe de travail* en 2011 pour explorer et évaluer plus avant ces nouvelles pratiques d'animation.

Quels usages numériques avant, pendant et après la balade ?

Loïc Hay, chargé de mission pour la Fonderie IDF, a identifié pour le groupe de travail divers outils numériques permettant d'enrichir la balade dans ses différentes phases (voir graphique p.18). D'abord en amont, pour préparer et concevoir le parcours. « On va pouvoir tracer l'itinéraire et positionner des points d'étapes sur une carte », explique Marianne Duffet. Ensuite, il s'agira d'y agréger des contenus multimédias, produits durant les repérages, ou glanés sur le web, qui pourront être utilisés lors de la balade en tant que telle. A la médiation physique de l'intervenant (architecte, historien, animateur...) qui accompagne le groupe, s'ajoute alors la médiation numérique, qui apporte d'autres infos, nécessite d'autres façons d'animer.

« Ce qui est intéressant, c'est le côté participatif : les gens vont sur le terrain, doivent retrouver l'angle de prise de vue et poser comme à l'époque. L'application leur indique où ils doivent se trouver pour voir cette réalité augmentée. Ils prennent alors une photo qu'ils postent en direct sur un site, raconte la coordinatrice. On quitte alors le mode lecture pour le mode écriture. Les participants sont invités à laisser des commentaires, sur leurs ressentis, sur ce qu'ils pensent, en direct ou ultérieurement ».

Dernière étape, après la balade : enrichir les données collectées de manière collaborative, approfondir les sujets abordés et prolonger le dialogue, laisser une trace et capitaliser les parcours. Ainsi, d'autres promeneurs pourront s'en inspirer, voire le revivre de façon autonome, grâce à certaines applications mobiles d'audioguide géolocalisé ou de jeu de piste.



© Vivacités IdF

Quelle évaluation ?

Passionnée par ces nouvelles pratiques pédagogique, Marianne Duffet évalue l'expérience tout en nuance : « On a touché plus de gens. Des personnes curieuses, intriguées, qui ne savent pas trop comment faire au début, mais qui, très vite, ont joué le jeu. Ceci dit, il faut prévoir un temps pour les initier à l'outil ». Pour les intervenants, par contre, ce nouvel usage bouleverse quelque peu les habitudes : « Ils ne sont pas préparés à cela. Ces pratiques questionnent la place de l'animateur, son savoir faire, mais apportent un complément réel à ses connaissances. On parle d'ailleurs de "contenus enrichis". L'intervenant doit se former, retravailler sa médiation afin de trouver un équilibre entre ses interventions propres et celles du numérique ».

Si les différents outils testés facilitent grandement la valorisation et la restitution du parcours, le processus de contribution en direct, lui, est moins évident : « Cela perturbe les gens de poster des commentaires lors de la balade. On perd leur attention. C'est plus adapté dans le cadre d'un processus de concertation de type "diagnostic en marchant", où l'objectif est avant tout de faire s'exprimer les gens, et non pas de leur apporter des infos. C'est difficile de mixer les deux modes : lecture et écriture ».

Et la pédagogue urbaine de lancer un dernier conseil : « Il est important de réfléchir à nos besoins, pour faire le tri quant à nos usages. Il faut doser, équilibrer : la tablette numérique doit trouver sa juste place. Ces applications ont un grand potentiel, mais une vieille photo papier est toujours utile ! ».

Christophe Dubois

Infos : www.vivacites-idf.org > Actions > les groupes projets > balade urbaine numérique

* Le projet est financé par la Région Ile-de-France