

# Médiations technologiques dans la ville : dès la notion d'espace urbain augmenté aux formes d'expérience collectivement partagées

Julieta M. de V. LEITE\*

**Résumé :** Cet article présente une contribution aux recherches sur les formes de construction et de partage de l'expérience urbaine générées par l'usage des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC). Des exemples de combinaison entre les dynamiques spatiales urbaines et l'usage des TIC illustrent une réflexion sur la notion d'espace

urbain augmenté selon laquelle les TIC fonctionnent comme médiatrices de la perception de l'espace en même temps que des relations sociales.

**Mots-clés :** Technologies de l'Information et de la Communication, espace urbain augmenté, expérience collective, liens sociaux

\*\*\*

*Technological mediations in the city: from a notion of augmented urban space to the construction of a sense of connectedness by the collective experience*

**Abstract:** This paper presents a contribution to the research on Information and Communication Technologies (ICT) for the construction and share of urban

experience. We illustrate our considerations with examples that combine dynamics of urban and virtual spaces according to a notion of augmented urban space. In this

---

\* Architecte Urbaniste, doctorante en Sociologie et chercheuse au Centre d'Étude sur l'Actuel et le Quotidien (CeaQ) de l'Université Paris Descartes, France. [julietaleite@gmail.com](mailto:julietaleite@gmail.com).

dynamics ICT function as mediators of the perception of space and social relations.

**Keywords:** Information and communication Technologies, augmented urban space, collective experience, social ties

\*\*\*

## Introduction

La ville traverse aujourd'hui une période de profondes mutations qui se manifestent dans le quotidien social sous divers aspects. Les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) peuvent être considérées comme l'une des composantes de cette transformation spatiale et de la mutation sociétale qui en est indissociable. La diffusion de l'usage des TIC dans notre environnement quotidien est à l'origine d'une nouvelle conception de l'espace comme terrain d'interaction entre les différentes pratiques réalisées dans notre territoire physique et l'information véhiculée par les réseaux de connexions numériques. Les panneaux électroniques, les appareils portables comme le téléphone mobile, le GPS, le PDA, les réseaux de connexion sans fil et de puces électroniques font partie de notre vie et établissent un contact quotidien avec les réseaux d'information et de communication numérique. Ces dispositifs permettent de reconstruire des formes relationnelles selon des modalités indissociables des formes d'inscription spatiale.

Il importe donc de comprendre le caractère de l'espace reconfiguré par l'usage social des technologies numériques ainsi que les formes de relations sociales établies par les échanges d'informations et de symboles qui émergent des expériences articulées entre le physique et le virtuel. Précisons que la notion de « relation sociale » ici évoquée diffère de celle de « socialisation » qui renvoie à l'ensemble des mécanismes qui permettent aux individus d'intérioriser les valeurs et les normes d'un groupe particulier. Quand nous parlons de « relations sociales », nous faisons référence aux formes esthétiques de relations entre individus ou groupes, comme par exemple les pratiques affectives impliquant une action collective, les rapports de communication à distance, les formes de rassemblement éphémères, les consommations collectives (Bonetti et Simon, 1983 ; Maffesoli, 2007). Dans cette perspective, nous concevons l'espace comme sensible et indissociable de l'expérience. Au-delà des fins de contrôle social ou économique, les usages des TIC peuvent-ils s'inscrire dans des pratiques collectives qui constituent les bases de la construction des liens sociaux ? Dans l'hypothèse que les TIC peuvent représenter un instrument de médiation de l'expérience spatiale, quelles seraient les formes réélaborées de cette expérience dans la ville aujourd'hui ?

*L'expérience perceptive des espaces urbains augmentés*

A travers de multiples pratiques et échanges, nous passons continuellement de l'espace physique au numérique (et vice-versa), de sorte que s'établit une combinaison, ou une relation de complémentarité, entre le territoire urbain et l'espace de l'information et de la communication numériques. Pour certains chercheurs (Aurigi et De Cindio, 2008), ce phénomène génère une augmentation de l'espace urbain, notion qui synthétise l'actuel paradigme spatial et la structure complexe créée par la diffusion de données numériques dans la ville qui enrichit l'expérience urbaine dans l'« ici et maintenant » des pratiques quotidiennes. L'espace urbain augmenté est ainsi un espace hybride, résultat de la combinaison de données numériques avec les dynamiques socio-spatiales de la ville, dont le potentiel d'information, d'interaction, de perception et de représentation s'élargit. Cet espace se caractérise par la densification de la couche d'informations et l'intensification des processus d'interactions sociales.

Grâce à sa capacité à transcender l'« ici et maintenant », à combiner le réel et le virtuel, l'espace urbain augmenté relie différentes formes d'interaction quotidiennes et les intègre dans un tout signifiant de dimensions spatiales et sociales. L'expérience de ces espaces constitue l'un des éléments qui structurent nos liens de socialité, elle renforce le sentiment d'appartenance à un groupe et à un lieu donnés en tant qu'expression d'un enracinement, mais qui permet aussi de dépasser la matérialité de l'espace. Le paradoxe des espaces hybrides réside alors dans le fait d'appartenir à un lieu à la fois physique et virtuel, d'habiter « ici et maintenant » dans un mode d'« enracinement dynamique » (Maffesoli, 1997).

Internet, le téléphone portable et les technologies de communication ubiquiste en général permettent aux citoyens d'interagir les uns avec les autres, de prendre des rendez-vous (face-à-face) et d'organiser des rassemblements collectifs qui prennent place dans la ville. L'augmentation résulte de la capacité de ces technologies à susciter un sentiment d'appartenance et de cohésion, directement ou indirectement lié à l'espace et, par conséquent, à sa collectivité. C'est pourquoi il est nécessaire de re-conceptualiser notre compréhension des formes de lien social face aux espaces d'utilisation des TIC. Dans cet article, nous allons mener une réflexion sur l'usage social des TIC autour de deux formes d'expérience de l'espace par la médiation des TIC : la visualisation et la mobilité. Ensuite, nous examinerons comment ces formes d'expérience participent à la construction de liens de socialité fondés sur l'espace à partir de l'analyse de cinq modalités d'utilisation des TIC dans le partage de l'expérience spatiale : la mémoire, les traces, les émotions, le jeu et la connaissance collective.

*La visualisation*

L'espace urbain a acquis aujourd'hui une nouvelle « visibilité » grâce aux technologies de capture de données et surtout de représentation de l'espace, comme par exemple les photos satellites et la carte mondiale « Google Earth ». La représentation cartographique numérique contribue à la « visibilité » de l'espace urbain et à la connectivité de personnes, structures et lieux dans l'espace. Plus interactives, les cartes numériques permettent l'ajout de commentaires, photos, vidéos et l'indication des lieux et des liens, des objets d'une expérience partagée.

La mise en place de senseurs, caméras et écrans dans les villes, de même que les téléphones portables, GPS, affiches numériques, caméras de vidéosurveillance, amplifient la portée de la vue sur l'espace, elles facilitent la prise d'images et leur diffusion dans la ville. Ces images créent non seulement une nouvelle esthétique spatiale mais aussi une esthétique de socialisation dans la mesure où elles facilitent le partage des informations et des symboles qu'elles véhiculent. Elles contribuent également à la constitution de la réalité de nos espaces quotidiens (Berger et Luckmann, 2006) qui, du fait de leur caractère hybride, se présentent comme un monde intersubjectif et plus amplement partagé. Cette construction symbolique de la réalité prend pour base le regard des autres sur l'espace propre à chacun et délimite le territoire où se reconnaît une collectivité. Qu'il soit physique, symbolique ou hybride, cet espace intègre une production intersubjective marquée par la fugacité des situations quotidiennes.

La spatialisation de données numériques à partir de leur localisation dans l'espace physique enrichit aussi la création de contenus dans le cyberspace. « Flickr vision »<sup>1</sup> nous fournit un exemple pratique d'une telle hybridation. Ce site web affiche sur une carte mondiale les dernières photos postées sur « Flickr », l'un des plus importants sites de partage de photos. Sur « Flickr vision », le fait de visualiser l'endroit d'où ont été postées les photos permet de localiser en temps quasi-réel une activité planétaire et donne aux utilisateurs l'impression d'habiter des écrans vivants dans une constante construction collaborative. Au regard de la quantité d'images similaires qui se répètent et s'accumulent sur ce site – images des mêmes sites touristiques ou d'un même événement, prises des mêmes points de vue – on pourrait penser que les photos des utilisateurs de Flickr n'ont rien de véritablement spécial ni unique. Cependant, la localisation de l'expérience de l'acte photographique, partagée sur le site, exige et affirme la réalité de la présence d'une personne à l'endroit et au moment précis où elle a occupé l'espace. Une fois diffusées sur Internet, ces expériences personnelles, fixées par la photo, continuent à faire écho et transmettent un moyen de dire et de vivre autrement une présence au monde.

---

<sup>1</sup> <http://flickrvision.com/>

L'expérience sensible de la vision dépend aussi de la façon dont on regarde l'espace. L'actuelle profusion d'images numériques dans le quotidien est une expression de la spectacularisation de nos sociétés, mais aussi du besoin de contrôler, d'éviter les actes de violence, de surveiller continuellement nos espaces de vie privés et collectifs. Ces formes de visualisation font osciller le regard essentiellement entre deux formes « archétypales »: le contrôle et la jouissance. « Il ne s'agit plus de la prédominance de tel ou tel sens, mais au contraire de la quête de la sensualité, de l'intensité, et d'une manière générale, de la sensation » (Rath, 1986, p. 201). Le regard porté sur l'espace influe ainsi sur la façon dont on identifie les lieux et construit son expérience, il détermine les comportements dans les espaces publics et les manières d'être ensemble.

### *La mobilité*

Nous considérons les situations de mobilité à travers les espaces hybrides comme une forme de déplacement alterné ou simultané entre les lieux physiques de la ville et l'espace du réseau « ubiquiste » de l'information et de la communication. Cette expérience est orientée par les contenus numériques qui confèrent de nouvelles dimensions aux situations de communication, d'information et de localisation d'adresses, services et personnes au cours des déplacements. Les systèmes de géolocalisation, comme le GPS, ont un grand succès d'utilisation, dû à la multiplication des repères d'orientation et par l'assurance qu'ils confèrent de pouvoir se situer et se retrouver dans l'espace. Plus spécifiquement à propos des nouvelles formes d'explorer et d'expérimenter la ville, on peut avoir l'impression que ces objets technologiques conditionnent notre expérience, qu'ils réduisent le plaisir de se perdre dans la ville, le goût de l'errance. Malgré cela, d'une manière plus large, l'utilisation de ces dispositifs répond très bien au besoin de confort technologique propre à l'individu postmoderne.

L'augmentation de la perception de l'espace par la musique, les indications du GPS ou les affiches électroniques dans les espaces publics, c'est-à-dire la réception d'informations amplifie nos perceptions sensorielles et ouvre à d'autres formes de spatialité, au-delà de nos territoires localisés (Di Felice, 2009). La communication et l'information numérique modifient les modes de déplacement et les rapports avec les espaces urbains, au profit d'un ensemble d'appartenances liées à des formes d'occupations élargies, plus ou moins éphémères, qui se construisent dans l'« ici et maintenant » de nos situations quotidiennes, mais pas forcément à partir du contact physique. Ces médiations de la perception de l'espace révèlent ainsi une hybridation de l'expérience subjective par rapport à l'espace de l'expérience, dans la caractérisation des lieux et dans la manière de penser le lien social à partir d'autres formes de spatialisation.

### **Les modalités de partage collectif de l'expérience**

Notre conception de la contribution de l'information et de la communication numériques aux différentes formes d'interaction dans la ville contemporaine est fondée sur une étude de cas réalisée par observation participative, description et analyse qualitative des pratiques d'usage des TIC dans l'espace urbain. Nous faisons par là référence aux principaux types de technologies présentes dans la ville : le téléphone portable, le GPS, l'Wi-Fi et le mobilier urbain comme les panneaux et les bornes d'information numériques. Les contenus captés, créés, représentés et partagés à l'aide de ces technologies sont très diversifiés, car ils correspondent aux multiples activités urbaines, comme par exemple les transports publics, la consommation d'énergie et le tourisme. Parmi ces contenus, nous avons retenu cinq formes principales qui structurent le partage de l'expérience et la construction de liens de socialité fondés sur l'espace : la mémoire, la trace, l'émotion, le jeu et la connaissance collective. Il s'agit là de catégories qui ont pour seul objectif de décrire les modes d'expérience spatiale à partir desquels on peut comprendre les pratiques, les représentations et les interactions construites par la médiation des TIC et qui font pleinement partie des rapports socio-spatiaux contemporains.

#### *La mémoire et les traces*

Dans notre perspective, la mémoire collective revêt une grande importance en tant que modalité d'expérience spatiale. Elle nous révèle en effet une forme de partage social de l'expérience qui se développe à partir des formes de communication et de représentations sociales où la multiplicité des expériences et des souvenirs fusionnent dans l'unicité d'une mémoire dite « collective ». Selon Lavabre (2001), cette unicité s'observe dès lors que la mémoire collective renvoie à l'identité et à la production de représentations partagées du passé ; l'unicité de la mémoire collective repose sur l'intelligibilité des souvenirs (personnels) et sur la capacité d'« enregistrer » et transmettre ce qui a été collectivement vécu, en l'intégrant au groupe considéré. La mémoire collective est ainsi porteuse de sens et de valeurs qui mettent l'accent sur des aspects dynamiques à l'intérieur d'un groupe plutôt que sur une réalité sociale clairement identifiée et saisissable. Dans notre approche, la mémoire collective est constituée de « relations inter-individuelles » ; c'est la mémoire des groupes sociaux ou des « communautés affectives » (Halbwachs, 1968) où elle joue un rôle très important en tant que réceptacle d'émotions.

Très proche de la mémoire, la trace a en revanche une portée plus limitée, elle constitue plutôt une forme de représentation qui signale la présence d'un fait ou d'événements et permet la transmission du quotidien et de ses activités. La trace peut être une répétition du passé, un silence ou encore une tradition, c'est-à-dire « une

permanence dans les comportements qui ne s'accompagne pas nécessairement d'une référence élective à tel passé ou à telle origine » (Lavabre, 1995, p. 41). Ainsi, la trace et la mémoire sont l'une comme l'autre des formes de « registre » de l'expérience qui révèlent les traits d'une culture et renforcent les possibilités d'interprétation de l'espace collectif. Ces deux notions renvoient ainsi l'une à l'autre et sont presque interchangeables.

Les TIC ont considérablement augmenté la capacité de stocker et de traiter divers contenus informationnels, y compris ceux qui composent la mémoire collective, par lesquels on se reporte à des sensations, situations, lieux, personnes et objets qui participent aux expériences vécues, comme par exemple les sons de la ville, les récits de vie, les parcours ou les sensations. Le projet « City of Memory »<sup>2</sup> par exemple, a permis de recueillir des histoires et des expériences vécues à New York en les représentant sur une carte interactive composée d'événements, de personnages et de lieux de vie racontées à partir de texte, audio ou vidéo (figure 1). Les histoires sont liées aux lieux de la ville (indiquées par un point sur la carte), elles sont organisées par l'association locale du patrimoine culturel et aussi envoyées par les utilisateurs. L'expérience de vie à New York est ainsi partagée par ses habitants et ses visiteurs à partir d'un ensemble de mémoires vues comme un caractère collectivement construit et propre à cet espace.



**Figure 1 :** Des lieux localisés à New York liés par les histoires vécues

Les traces sont aussi très exploitées par les TIC et les technologies de géolocalisation, qui permettent de rendre visibles les pratiques sociales au sein de l'espace urbain en les localisant et cartographiant. Un exemple de cette utilisation est le projet artistique d'Esther Polak, « Amsterdam REALTIME »<sup>3</sup>, réalisé en 2002.

<sup>2</sup> [www.cityofmemory.org](http://www.cityofmemory.org)

<sup>3</sup> <http://realtime.waag.org>; [www.esterpolak.nl](http://www.esterpolak.nl)

Pendant deux mois l'artiste a invité les habitants d'Amsterdam à porter un dispositif GPS qui enregistrerait leurs déplacements. Leurs parcours ont été transformés en cartes personnelles, sur lesquelles la visualisation des traces fait ressortir des récits de vie et des dynamiques sociales autour de la mobilité en ville. Le résultat est une cartographie construite à partir des expériences personnelles représentées par des lignes qui ne sont ni des rues ni des maisons mais retracent uniquement les déplacements des gens (figure 2).



**Figure 2 :** La carte de la mobilité collective (gauche) et de la mobilité individuelle (droite) d'une cycliste à Amsterdam - AmsterdamREALTIME, E. Polak, J. Kee et Waag Society, 2002

Dans ces cas, l'utilisation d'Internet démontre la possibilité d'un usage du média numérique pour alimenter une « narration » de la ville par la représentation cartographique. Ce média permet également une lecture du territoire à partir des liens qui se tissent entre les espaces sur la base de la mémoire des citoyens. Les technologies numériques offrent ainsi une lecture esthétique des lieux et des activités sociales, tout en renforçant les liens au sein de la ville grâce à la multiplication des interconnexions.

Certes les TIC peuvent générer des systèmes de traçabilité utilisés à des fins de contrôle et de prévision de dynamiques socio-spatiales, mais ils permettent de donner une autre identité aux lieux de vie, de les faire parler et de comprendre les mécanismes de mobilité du point de vue des acteurs impliqués. Ces processus de partage d'activités collectives qui s'inscrivent dans la ville à partir des structures du cyberspace établissent aussi l'ancrage ou l'interface entre l'espace urbain et l'espace virtuel et génèrent la construction d'espaces hybrides. L'espace urbain, augmenté par les mémoires et traces d'activités collectives, contribue à la connaissance et à la légitimation des liens sociaux ou de communautés affectives.



*Les émotions et le jeu*

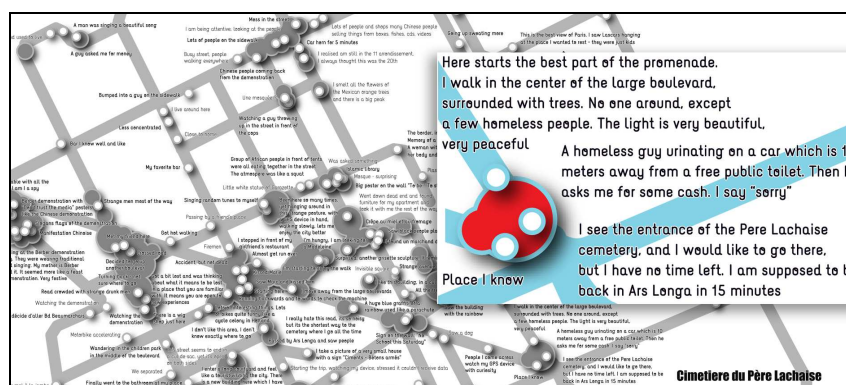
Selon Bernard Rimé, « la marque distinctive de l'émotion au sein de l'univers des manifestations affectives c'est la rupture de continuité dans l'interaction individu-milieu » (2005, p. 52). Le besoin d'évaluer et de s'orienter dans l'espace est un des facteurs qui contribuent aux épisodes émotionnels. Pour Rimé, des émotions surgissent lorsque l'individu cherche des structures de connaissance et d'action pour répondre à un changement intervenu dans son milieu. Nous parlons ici des émotions comme élément de partage social, lié à l'espace, ses symboles et ses configurations, dans la création d'ambiances collectivement vécues. En général, le partage social des émotions dépend de l'empathie, de la proximité ou de l'intimité entre les individus, et l'avènement des TIC numériques a contribué à la création d'autres manières de représentation, d'intelligibilité et, par conséquent, au partage des émotions.

Dans les exemples de partage social d'émotions à partir de récits d'expériences ou de situations émotionnelles vécues, l'usage des technologies de l'information numérique transforme les formes de communication, voire en crée de nouvelles ainsi que de nouveaux moyens de représenter et transmettre les émotions. C'est le cas lorsque le partage de l'expérience émotionnelle se fait à l'aide de technologies qui permettent de collecter ou d'identifier les réactions à l'environnement. On utilise pour ce faire des capteurs de pulsations, accompagnés de notes personnelles et d'images de l'espace, le tout représenté par des cartes émotionnelles ou d'autres formes de visualisation qui unissent les émotions individuelles dans un ensemble de manifestations territorialisées.

Les cartographies urbaines émotionnelles réalisées par Christian Nold constituent des exemples d'exploration des émotions nées de l'interaction entre le sujet et le milieu urbain : ses projets artistiques « East Paris Emotional Map » et « Biomapping »<sup>4</sup> présentent des relevés des excitations suscitées par les interactions dans la ville. L'idée des projets consiste à capter les niveaux d'excitation individuels d'un groupe de participants qui parcourent certains lieux de la ville, l'excitation étant dans tous les cas révélatrice, qu'elle soit positive ou négative. Pour cela, les participants du projet ont porté un capteur de pulsations relié à un GPS et à un PDA à l'aide duquel ils ont enregistré des commentaires. Il en a résulté une carte qui donne l'image d'une association de personnes, d'événements, de lieux et de la façon complexe dont ils sont connectés (figure 3). Les bruits, les rencontres et autres événements ont ainsi fait l'objet d'une forme de représentation de l'espace urbain à partir des réactions émotionnelles qu'il provoque.

---

<sup>4</sup> [www.paris.emotionmap.net](http://www.paris.emotionmap.net); [www.biomapping.net](http://www.biomapping.net)



**Figure 3 :** Extrait de la carte « East Paris Emotional Map » indiquant les lieux du registre des émotions et les commentaires des participants - Christian Nold, 2008

Un autre élément de partage des émotions est la musique. En accompagnant le quotidien de nos déplacements, elle peut modifier la façon dont on perçoit les moments de la vie, les endroits qu'on visite et les situations de rencontres. La musique produit des émotions ainsi que des souvenirs et peut nous ouvrir d'autres espaces en révélant un autre paysage. En partant de ce constat, les « espaces audio » sont au cœur de plusieurs projets qui proposent de fusionner les sons ou les musiques écoutées par les personnes avec des lieux ou des parcours identifiés par un GPS. Ces projets ont pour but de promouvoir une interaction entre personnes à travers la musique qu'elles écoutent et les lieux qu'elles fréquentent ou les trajets qu'elles effectuent.

D'autres types d'émotions s'observent autour de la création de situations ludiques dans la ville. Ces actions renvoient à un autre type de flux comportemental qui considère l'espace dans la perspective d'un but spécifique comme un « terrain » de jeu. D'autres projets explorent l'expérience urbaine autour de projets éducatifs ou artistiques réalisés par l'intermédiaire des TIC. Dans ce dernier cas (des projets artistiques), l'usage des TIC a pour but de développer une relation entre espace public et privé, d'établir un dialogue entre les gens, d'encourager le jeu ou de partager des idées et des discours dans une atmosphère festive donnée par l'ambiance artistique. Ainsi, le projet « TXTual Healing »<sup>5</sup> utilise les façades urbaines et le téléphone portable pour provoquer une interaction entre le public et l'espace urbain. Tel un grand écran où sont projetés des messages envoyés par SMS, les façades des bâtiments servent de supports de la communication ainsi que d'éléments d'appropriation de l'espace (figure 4).

<sup>5</sup> <http://www.txtualhealing.com/>



**Figure 4 :** Des messages projetés dans les façades de Calgary, Canada, lors de la réalisation du projet artistique « *TXtual Healing* », 2008

Les TIC proposent ainsi de nouvelles manières de réinventer l'usage de l'espace urbain comme un moment éphémère de réappropriation et dans une ambiance d'esthétisation que nous pouvons aussi considérer comme un laboratoire de nouvelles socialités. Dans cette perspective, ces formes d'expression et d'organisation collective constituent des indices de l'influence de la technologie dans la définition des modes d'être-ensemble contemporains, où le ludique occupe une place de plus en plus importante.

#### *La connaissance collective*

Les éléments qui participent à la construction des processus collectifs que nous venons de présenter (la mémoire, la trace, l'émotion et le jeu) ont en commun le fait qu'ils composent un stock de connaissances acquises par le partage collectif de l'expérience spatiale. Les contenus de la connaissance du milieu urbain correspondent aux informations sur le territoire, la communauté et les dynamiques urbaines, comme les services, le système de transports, les lois ou principes d'organisation qui régissent les rapports sociaux.

Nous assistons également au développement d'accessoires interactifs, personnels, portables et communicants mis en œuvre à des fins de monitoring par la mesure des indices de pollution, ou d'informations sur le réseau social ou le système de transports, sous la forme d'un système de partage et de stockage d'information de données. Ces médias ou objets interactifs organisés en réseaux permettent de faire circuler l'information sur l'environnement et peuvent également favoriser l'engagement collectif dans le milieu physique et social de manière interactive et personnalisée. Ces accessoires ou appareils technologiques communicants

deviennent ainsi des objets personnels et environnementaux, sensibles et émotifs, combinés avec les dynamiques urbaines et qui nous aident à construire une « connaissance collective ». Cela s'appuie sur la perception et la compréhension de l'espace urbain et suit un mécanisme de collaboration qui fait émerger des facultés de représentation collective. Techniquement augmentée, cette connaissance coordonne aussi les structurations subjectives et les pratiques urbaines collectives.

On peut en voir une illustration avec « Dis-moi-où »<sup>6</sup>, un projet mis en place à Paris pour créer des liens sociaux sur la base du partage de connaissances sur le milieu physique. Il s'agit d'un site web qui permet d'échanger des informations et de publier des commentaires sur certains lieux et services de la ville représentés sur une carte numérique interactive. Les utilisateurs de « Dis-moi-où » doivent avoir une identité pour « poster » (donner) leur avis sur les lieux ou services indiqués sur la carte. La carte numérique fonctionne comme représentation du territoire de la ville, où s'affichent les lieux indiqués par nom, photo, description et nom de la dernière personne à les avoir commentés. Les espaces sont ainsi identifiés par la qualité des services proposés, leur ambiance typique ainsi que par les personnes qui les apprécient. A partir de cette cartographie commentée se construisent des réseaux de connaissance et de socialité ayant pour base des goûts communs et la fréquentation des mêmes lieux.

De lieux en liens, une autre lecture de la carte est possible à partir des utilisateurs, en visualisant les lieux qu'ils ont visités, qu'ils ont aimés et qu'ils indiquent à d'autres personnes. Les données publiées sur « Dis-moi-où » ont plus de crédibilité que celles d'un site web seulement d'information, parce que les commentaires d'autres utilisateurs suscitent plus de confiance et de crédibilité, grâce à la proximité entre les participants, leurs profils ou le réseau auquel ils appartiennent (amis ou amis des amis). On voit par cet exemple comment, à partir de l'information et de la communication numériques, les contenus localisés participent des logiques communautaires, en attribuant une valeur symbolique aux lieux de vie, en mettant en relief les ressemblances et les dissemblances et en faisant ressortir les logiques de goût, d'identité spatiale et parfois de proximité. La possibilité d'en savoir plus sur certains lieux à partir d'informations subjectives, personnalisées, devient une façon d'explorer la ville, à partir de goûts communs et du partage des sensations.

Dans le cas de partage de la connaissance sur un milieu social, les technologies de géolocalisation ont permis d'enrichir ou du moins de diversifier les possibilités de rencontres dans le cadre des déplacements de proximité, comme les applications Google<sup>7</sup> qui permettent, à l'aide du téléphone portable, le repérage de l'utilisateur en

---

<sup>6</sup> <http://dismoiou.fr/>

<sup>7</sup> Par exemple « Google my location » ou « Google Latitude » - [www.google.com/mobile/](http://www.google.com/mobile/)

temps réel. Dans une perspective différente, plutôt ancré dans les limites du lieu d'habitation, « Peuplade »<sup>8</sup> est un site de quartier qui permet aux habitants de l'environnement immédiat de faire connaissance entre eux. Pour participer à « Peuplade » il faut s'inscrire sur le web à la page du service, indiquer une géolocalisation et remplir une présentation de son « autoportrait ». Ouvert à tous, « Peuplade » a été conçu pour renforcer les liens sociaux entre voisins, favoriser les contacts, échanger des compétences, des services, des savoirs ou des savoir-faire, mais surtout pour susciter des rencontres réelles.

La plate-forme de géolocalisation de ce site institue une autre manière de cartographier la ville, de délimiter ses contours et de promouvoir l'expérience de l'interconnaissance entre les habitants d'une même zone géographique. C'est donc un média de rassemblement, dont l'enjeu est l'établissement de réseaux de socialité qui pourraient se prolonger dans le réel. Au lieu de regroupements à tendance communautaire, le site se fonde sur des associations empathiques autour d'une affinité commune, permettant à chacun d'appartenir simultanément à des groupes multiples et éphémères. Il s'agit-là d'un modèle de regroupement à l'image de la notion de « tribu » développée par Michel Maffesoli (2000) (Kpodehoun, 2008).

Nous observons ainsi comment l'usage de ces technologies numériques influe sur la façon selon laquelle nous identifions l'espace et construisons notre expérience, nos comportements et les formes d'être ensemble. Les TIC ouvrent un champ d'exploration et de représentation aux différents contenus du milieu urbain et contribuent à faire de la ville un terrain de partage d'expériences de plus en plus sollicité. Dans une étude sur les émotions et le traitement cognitif de l'information sur le milieu par les individus, Alice Isen (2000) a observé que les sujets les plus enclins à l'exploration et à la découverte (également sur le plan spatial) sont plus sociables, plus coopératifs et plus généreux sur le plan social. Ils sont aussi plus disposés à assumer des responsabilités sociales et plus aptes à la négociation. A une plus grande échelle, si nous prenons l'espace urbain comme milieu d'interactions quotidiennes, le partage de l'expérience et la construction d'une connaissance collective sur la ville peuvent accroître la confiance, l'engagement et la participation des sujets. En tant que médias de représentation et moyen de partage de l'expérience intégrés aux dynamiques de l'espace urbain, les TIC peuvent aider à construire la ville de façon plus créative, sociable, coopérative et participative.

### **Conclusions et perspectives**

Le paradigme de l'augmentation que nous avons abordé dans cet article correspond à l'élargissement du potentiel de l'espace urbain qui permet le

---

<sup>8</sup> <http://www.peuplade.fr/>

développement de processus relationnels à partir de l'information et de la communication numériques en correspondance avec les dimensions physiques, sociales et symboliques de la ville. Cette notion prend en compte la multiplication des processus d'interaction et d'échanges dans l'espace urbain ainsi que l'élargissement des possibilités de perception, d'usage et de construction de l'espace. Tous ces éléments induisent la participation collective, la transmission de connaissances, le partage de la mémoire et, plus largement, la construction de liens de socialité<sup>9</sup>. L'usage des technologies de l'information et de la communication contribue à ces processus par une double médiation, celle de la perception de l'espace en même temps que des relations sociales.

L'analyse de ces différents cas nous a permis de comprendre comment les modalités de l'expérience spatiale urbaine font partie intégrante d'une construction sociale de la réalité dont elles constituent les facettes, en tant que monde intersubjectif collectivement partagé (Berger et Luckmann, 2006). Il faut toutefois signaler que dans ce dernier type de médiation, les technologies numériques créent un stock d'images et d'idées tenues pour acquises, qui font l'objet d'une acceptation réciproque, et qui, une fois largement répandues, ne sont plus remises en question par les membres du groupe.

Nous avons cherché à comprendre comment la médiation technologique de l'expérience de l'espace peut créer des liens sociaux en partant du principe que l'expérience liée à l'espace structure les formes d'interaction et de relations sociales, telles la connaissance, la mémoire et les émotions. Ces constructions agissent comme des « faits de communication » ou plutôt de « communion » dans le monde vécu, elles structurent l'univers du langage communicant ou l'univers consensuel des représentations nécessaires à la cohésion entre les membres d'un groupe social. Il s'avère que les dispositifs d'information et de communication permettent de retravailler les modes relationnels inhérents aux différentes formes d'inscription spatiale, du lien au lieu, et vice-versa. La présence de dispositifs techniques dans l'environnement quotidien génère d'autres formes d'expérience spatiale et des effets sensibles qui contribuent à la construction et à la légitimation des liens à l'intérieur des collectivités. Les formes de cristallisation de nos expériences, comme la mémoire, les émotions, les pratiques quotidiennes ou ludiques trouvent dans l'actuelle configuration des espaces urbains (augmentés) un terrain d'élaboration et de partage d'une « vision commune » de la réalité au sein d'un groupe, une construction collective qui révèle une fonction sociale de lien sociétal.

---

<sup>9</sup> Voir par exemple la relation entre la construction des lignes de connaissance et les lignes de *cybersocialité* in Casalegno, 2001.

## Remerciements

Je remercie pour leur soutien le Programme AlBan (Programme de bourses de haut niveau de l'Union Européenne pour l'Amérique Latine, bourse n°E06D101302BR) et la Fondation CAPES (Coordination de perfectionnement du personnel de niveau supérieur) du Ministère de l'Éducation du Brésil.

## Bibliographie

- AURIGI, A., et DE CINDIO, F., (ed.), 2008, *Augmented Urban Spaces: Articulating the Physical and Electronic City*, Burlington UK, Ashgate.
- BERGER, P. et LUCKMANN, T., 2006, *La construction sociale de la réalité*, Paris, Armand Colin.
- BONETTI, M. et SIMON, J-P., 1986, « Les transformations urbaines », *Revue Réseaux*, n° 20, pp. 8-31.
- CASALEGNO, F., 2001, « Mémoire collective et «existence poétique» en réseaux. Éléments pour la compréhension des rapports entre nouvelles technologies, communautés et mémoire », *MEI « Médiation et information »*, n° 15, pp.153-168.
- DI FELICE, M., 2009, *Paisagens pós-urbanas. O fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar*, São Paulo, Annablume.
- ISEN, A., 2000, « Positive affect and decision making » in LEWIS M. et HAVILAND J. (ed.) *Handbook of emotions*, New York, Guilford Press, pp. 417-435.
- HALBWACHS, M., 1968, *La Mémoire collective*, Paris, PUF.
- KPODEHOUN, K., 2008, « Les nouvelles configurations du lien social à l'aune des TIC. L'exemple du site Peuplade.fr », *Ludigo*, Citoyens connectés, dossier n° 2, 29/09/2008. Texte disponible sur : <http://www.ludigo.net>
- LAVABRE, M-C., 1995, « Entre histoire et mémoire, à la recherche d'une méthode » in MARTIN J-C., *La guerre civile entre histoire et mémoire*, Nantes, Ouest ed., pp. 39-47.
- LAVABRE, M-C., 2001, « De la notion de mémoire à la production des mémoires collectives » in CEFALÍ D. (dir.), *Cultures Politiques*, Paris, PUF, pp. 237-240.
- MAFFESOLI, M., 1997, *Du nomadisme. Vagabondages initiatiques*, Paris, La Table Ronde.
- MAFFESOLI, M., 2000, *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, Paris, La Table Ronde.
- MAFFESOLI, M., 2007, *Au creux des apparences. Pour une éthique de l'esthétique*, Paris, La table ronde.
- RATH, C-D., 1986, « La sociologie des sens de Simmel revue à l'époque de la télévision » in Watier P. (dir), *Georg Simmel, la sociologie et l'expérience du monde moderne*, Paris, Méridiens Klincksiek, pp. 189-203.
- RIME, B., 2005, *Le partage social des émotions*, Paris, PUF.