

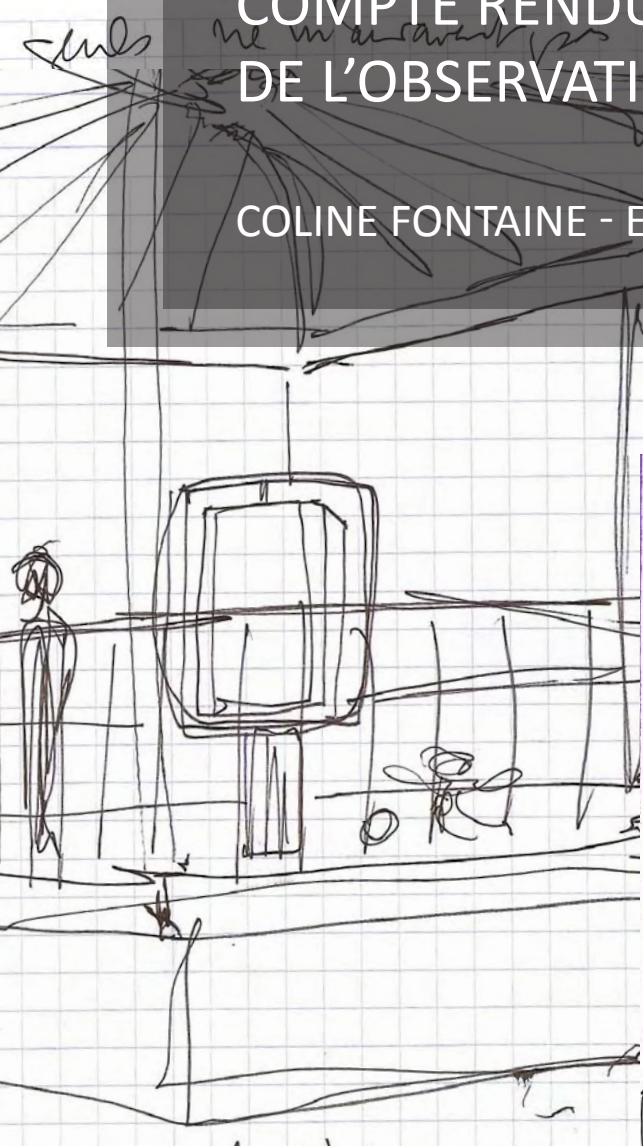
Proposer des usages.
 (Qui vient ici, qui a besoin
 quel comme info
 à l'instant: (habitués public
 volontaire privé (commerce
 associations
 petites annonces? pas trop pour
 pour l'instant.
 - Lire le quartier.

Cahier des charges
 soft/hard
 étude après.
 ANTHROPOLOGIE & DESIGN
 usages → de chance relative

24.03.12 Anthropo
 Début de l'observation 16h10
 Qu'il fait beau et chaud! Le
 blinde. Le kiosque au nord. A
 (10 - 12 ans) sont à fond se
 cherchent ce qui est redoublant.
 Des plus petits aussi.
 14.35 Un groupe d'enfants
 en 2 gr., l'un va
 de 11 ans. l'autre

COMPTRE RENDU ET ANALYSE
 DE L'OBSERVATION DU PROJET NAUTREVILLE

COLINE FONTAINE - ENSCI - MAI 2012



SOMMAIRE

1 - Contextualisation des données	p.3
2 - L'enquête	p.4
3 – Le résultat	p.8
4 – Bilan sur les apports dans mon parcours	p.10
5 – Proposition de pistes d'amélioration	p.11
Conclusion	p.13

1 - CONTEXTUALISATION DES DONNÉES

Francesca Cozzolino, Hugo Kreit et moi avons réalisé une observation de l'installation test du panneau nAutreville, désigné par María Laura Méndez-Martén, depuis la veille de son installation dans le kiosque du square du Temple, dans le 3ème arrondissement à Paris, jusqu'à ce qu'il ne soit retiré. Sur une période d'un mois au total, comptant dix observations, l'objectif était pour nous d'observer d'abord le lieu original, pour comprendre le contexte dans lequel le panneau allait alors s'inscrire, puis son accueil et son appropriation par ses utilisateurs potentiels, au cours du temps. Si l'étude a été dérangée par la faible résistance du panneau à la vie publique (il a subi diverses pannes, qui ont finalement entraîné sa désinstallation plus tôt que prévu), nous devions quand même voir comment des citoyens comprenaient ou non la fonction du panneau, comment s'en servir, et comment ils recevaient de manière générale l'intégration de ce panneau dans l'espace public.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES DATES D'OBSERVATIONS

Chaque observation s'étalait sur une période de deux heures en moyenne (certaines ont été plus courtes : une heure ; d'autres plus longues : une après midi entière).

	MATIN	DÉJEUNER	APRÈS-MIDI
LUNDI	2.04	19.03	19.03
MARDI	-	-	-
MERCREDI	21.03; 11.04	14.03; 28.03, 11.04	-
JEUDI	-	15.03	15.03
VENDREDI	6.04	-	-
SAMEDI	-	-	24.03
DIMANCHE	-	-	-

En jaune sont les observations pour lesquelles j'ai été activement présente et pour lesquelles j'ai pris des notes. Toutes ont fait l'objet d'articles publiés sur le blog smart city displays project, et j'ai ainsi pu ajouter de manière complémentaire à mes propres expériences et commentaires ceux des autres membres de mon groupe.

Au cours des observations, nous avons successivement suivi différentes méthodologie :

- Observer, de l'extérieur, le panneau dans son environnement, et les réactions des passant à son égard.
- Interroger le designer sur ses ambitions par rapport au panneau, à quelle fonction il correspond et comment il est conçu pour fonctionner.
- Tester le panneau nous même pour en comprendre le fonctionnement, et relever nos propres impressions
- Interroger des passants ayant une interaction spontanée avec le panneau, pour recueillir leurs impressions
- Interroger des personnes invitées spécialement pour utiliser le panneau, ayant un point de vue de spécialiste anthropologue.
- Interroger des passants ayant été à proximité du panneau, pour voir comment ils le perçoivent.

2 - L'ENQUÊTE

Tout d'abord, nAutre ville, c'est quoi ?

En faisant la synthèse entre la description de nAutre ville par son designer, l'expérience de notre propre utilisation et celle d'autres utilisateurs pendant sa période de test, il est d'abord essentiel de faire un point sur la fonction, l'enjeu, l'ambition de cet objet.

L'ambition du panneau nAutre ville, c'est de proposer aux promeneurs une double lecture de l'orientation dans Paris, relative aux deux comportements distincts observables chez le marcheur : s'orienter et se repérer d'une part, mais flâner et découvrir aussi.

L'interface donne donc à lire des informations institutionnelles, sur la ville et les bâtiments administratifs, un index des rues, mais également un répertoire des associations et des activités locales (loisirs, commerces, lieux remarquables et culturels).

L'OBJET :

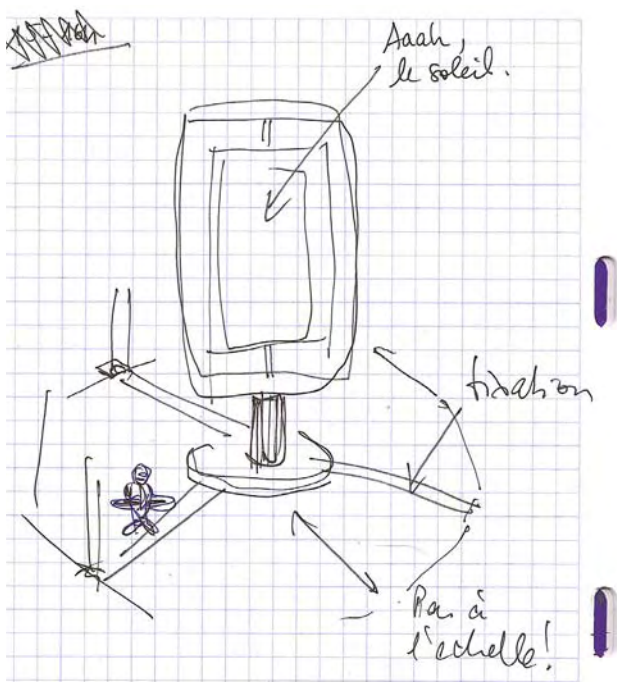
C'est un panneau rectangulaire d'environ 60x90 cm, positionné à la verticale, placé sur un pied cylindrique qui le rehausse à environ 70 cm du sol, et lui permet de tourner à 360°.

Le panneau est constitué de deux écrans numériques tactiles, dos à dos présentant une interface superposée à l'image en temps réel de ce qui se trouve derrière (relayé par deux caméras placées au dessus du panneau). Cela donne l'impression de voir « au travers » du panneau.

Le panneau est entouré d'un cadre, distant d'environ 10 cm tout autour, qui permet de l'agripper pour le faire tourner.

Il est uniformément de couleur grise, similaire au reste du mobilier urbain parisien.

Une indication écrite a été placée sur le pied de ce prototype : « Tournez-moi doucement, je suis fragile ».



L'INTERFACE :

L'état de base de l'interface est de montrer une « vue vitrine », donnant l'impression d'un écran transparent, par dessus lequel se superposent des sortes de bulles avec une pointe vers le bas (rappelant des éléments graphiques du site de la ville de Paris) qui indiquent des lieux dans un périmètre restreint (sans indication précise de distance, mais dans le quartier) autour du panneau. Ces « bulles » indiquent des lieux précisément pointés géographiquement, ce qui fait que si l'on tourne le panneau on découvre différentes bulles, représentant des lieux situés toujours en face de nous, à une distance accessible à pied. Cette distance est signifiée par un petit pictogramme placé sous la bulle, représentant un marcheur avec une indication de temps en minutes pour atteindre le lieu. En touchant du doigt ces bulles (qui sont remplies d'une photo de l'endroit associé), on peut faire apparaître des informations textuelles liées à l'endroit (description, horaires, adresse, tarifs...)

Un signe graphique, comme une onde de ricochet indique quand il y a un effet au moment où l'on touche l'écran.

En bas de l'écran, sur un bandeau sombre, on retrouve des pictogrammes associés à leurs légendes qui désignent les catégories des informations (Parcs et Jardins / Loisirs et activité / Histoire et culture / Institutions / Restauration / Vie pratique). En théorie, toucher l'une de ces catégories filtre la manière dont les bulles apparaissent.

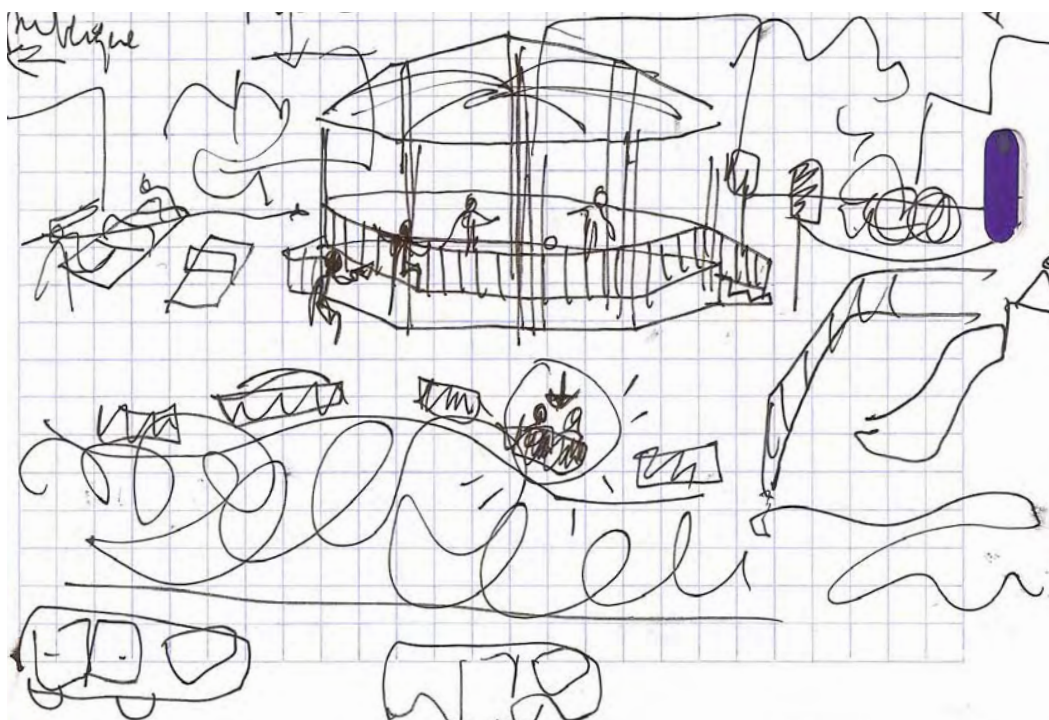
En bas, à droite de l'écran, un petit plan, rond. En la touchant du doigt, sa taille augmente pour venir recouvrir la « vue vitrine ». (Un onglet « réduire » permet de ramener la carte dans le coin du panneau, et de retrouver la vue vitrine.)

On est alors face à un plan du quartier, rond, avec au centre le panneau, symbolisé par un pictogramme (qui rappelle sa forme vue de dessus). Partant du symbole du panneau, une part du cercle est mise en surbrillance, pour signifier l'angle de captation du panneau. Sur le plan, on retrouve l'ensemble des lieux référencés dans l'interface, signifiés par des petites bulles avec en leur centre un pictogramme associé à leur catégorie. Toucher du doigt l'une de ces petites bulles fait apparaître la même information que sur la « vue vitrine », qui reste affiché pendant 15/20 secondes, puis disparaissent. Dans le bandeau inférieur, on trouve en plus des filtres par catégorie, un index des rues, classées alphabétiquement. Toucher le nom d'une des rues la fait apparaître en surbrillance bleue sur le plan. D'après la designer, dans la dernière version de l'interface, la surbrillance de la rue était aussi accompagnée d'un itinéraire y amenant depuis le panneau ; aussi, il y aura plus de contenu, les tweets et fils RSS des lieux référencés sur le panneau seront intégrés dans les contenus, et un hashtag #Autreville sera créé, pour rendre le dispositif plus interactif en dehors de son utilisation directe.

LE LIEU D'IMPLANTATION :

De manière optimale, le panneau serait positionné aux carrefours stratégiques très fréquentés des marcheurs. Ainsi, l'implantation pour cette période test a été choisie pour assurer la protection du prototype non-adapté à l'extérieur.

Par conséquent, le panneau a été installé dans le kiosque situé dans le square du Temple, dans le 3ème arrondissement, pour pouvoir être abrité de la pluie. Le kiosque se trouve juste à côté de la partie du square réservée aux jeux pour enfant, et de tables de ping pong. Le kiosque surplombe le square d'une cinquantaine de centimètres ; l'ensemble est entouré de barrières ; la seule ouverture est à l'endroit de l'escalier qui permet d'y monter. Le panneau y est fixé par trois grandes bandes en métal qui traversent diamétralement le sol du kiosque pour aller se fixer à la barrière.



LA COMMUNICATION :

Si nAutreville a été communiqué sur plusieurs journaux et sites internet (celui dédié au projet, celui de la ville de Paris, et d'autres), quand on arrive dans les environs du panneau sa signalisation est... discrète. Des affichettes jaunes ont été collées aux entrées du square, mais ce qu'elles indiquent n'est pas directement lié au panneau : une image géométrique très graphique en noir sur fond jaune, sous-titrée « Mobilier urbain intelligent - Ici, Paris expérimente ». L'affiche comprend aussi un flashcode. Une affiche de la même série, avec cette fois le nom et la photo du panneau nAutreville a été collée sur le panneau d'information du square, situé à l'entrée du kiosque. Elle indique les seules informations disponibles à propos du projet: on peut y lire qu'il s'agit d'un panneau d'information de quartier, qu'on peut le faire tourner à 360°, et pendant quelle période il sera installé. Mais l'information est suffisamment discrète pour que, même si je l'ai prise en photo et si je suis passée à côté de nombreuses reprises, ce n'est qu'en re-consultant cette image que je me suis aperçue de l'indication.



LES COMMENTAIRES DE L'ENQUÊTE :

QUELS UTILISATEURS ?

Avant que ne soit installé le panneau, nous avons pu observer que les utilisateurs principaux du kiosque étaient les enfants et leurs accompagnateurs. Ils s'en servaient comme annexe du parc à jeux qui est juste à côté, pour jouer au ballon.

Une fois le panneau installé, cette activité n'a pas changé. Les enfants sont toujours venus jouer, et comme le panneau s'est trouvé au milieu de leur jeu, ils l'y ont d'abord intégré : comme tourniquet en tournant avec ; comme caméra, en se plaçant d'un côté et de l'autre du panneau et se faisant coucou à travers ; ou comme jeu numérique interactif, s'amusant à voir ce qu'il se passait quand ils touchaient telles ou telles zones de l'écran, voir même à y lire des lettres, des mots, sans pour autant les lier à des informations précises. Ainsi, une baby-sitter interrogée nous a dit que « ... maintenant la première chose que les enfants demandent quand ils viennent ici, c'est d'aller sur le kiosque pour jouer avec le panneau. C'est vraiment devenu l'attraction du parc ! ».

Les adultes, eux, sont rares à s'y essayer. S'ils viennent souvent au parc, la plupart n'a tout simplement pas vu le panneau, ou alors pas compris qu'il leur était destiné. S'ils accompagnent des enfants au kiosque, ils tentent parfois timidement de toucher l'écran ici ou là. Mais ils n'y restent pas longtemps. D'après les informations que nous avons pu recueillir, après la journée d'installation et l'inauguration avec le maire qui a suscité une effusion autour du panneau, les seuls qui s'y intéressent pleinement semblent connaître le panneau nAutreville préalablement ; ou alors c'est des passants que nous avons poussé à essayer le panneau. En ce qui concerne ces derniers, comme l'a noté Francesca dans une de ses observations, « ... certains sont très surpris par ce nouvel objet qu'ils s'attendent à utiliser comme un iPhone », car si le panneau présente dans son aspect des similarités avec les appareils tactiles d'Apple, ils n'en ont pas les mêmes fonctionnalités : pas possible de zoomer, de faire glisser, utilisant l'ensemble de sa main pour interagir avec le contenu de l'écran.

Une autre observation a révélé qu'il était nécessaire pour les utilisateurs de passer du temps sur l'objet pour en comprendre son fonctionnement, et l'usage qu'ils pourraient en retirer. Une fois ce temps dédié, ils peuvent alors saisir le principe de géolocalisation des informations liée à l'orientation du panneau, et se balader avec plaisir dans son contenu. Il reste que certains éléments les désorientent ou les laissent perplexes, comme l'identification de la zone de captation: tournant tout autour du plan selon l'orientation du panneau, le lien est difficile à faire entre l'orientation de son propre corps par rapport au panneau (en face), et l'orientation de nous et le panneau par rapport à la carte générale (donnée sur l'écran). On regarde toujours devant nous, mais le dessin montre un angle incliné à gauche, à droite, à des angles divers, qui ont une signification « scientifique », géographique, mais pas un sens directement assimilable pour l'utilisateur. C'est ce qui rendait difficile pour lui de repérer un itinéraire vers un lieu pointé par l'interface du panneau. Cette tâche était aussi ardue du fait que dans la version de l'interface qu'il nous a été donné à tester, l'identification d'une rue, ou d'un lieu, n'entraînait la surbrillance d'une proposition d'un itinéraire le plus court. Cette fonction a cependant apparemment été ajoutée pour une nouvelle version de l'interface.

Aussi, il a été observé à plusieurs reprises que les pictogrammes utilisés pour classifier les informations n'ont pas un sens clair : dans mon cas, à ma première utilisation du panneau, j'ai ainsi identifié « Commerces » pour ce qui est légendé « Parcs et jardins » ; « Parcs pour enfants » pour « Loisirs et activités » ; « Institutions » pour « Histoire et culture » ; « À voir » pour « Vie pratique ». Un autre utilisateur a aussi témoigné du fait que les noms - même de ces catégories n'étaient pas clairement définissables, assez vague (que trouve-t-on dans « vie pratique » ? une épicerie de quartier ? la poste la plus proche ?).



En dernier point, il a été observé que bien qu'ayant deux côtés actifs, il n'était pas vraiment possible de se servir du panneau à deux personnes, ou plus : lorsque l'un le fait tourner, l'autre est embêté.

DES EMBÛCHES TECHNIQUES :

Dans un autre registre, durant les différentes observations, il a été parfois difficile d'émettre des commentaires utiles sur la compréhension du panneau, car souvent des problèmes techniques empêchaient sa complète utilisation : des bugs au niveau de la réactivité du toucher, temporaires ou plus longues ; des pannes répétées ; et, de manière générale, un problème de réflexion des écrans qui rendaient difficile la lisibilité du contenu.

3 – LE RÉSULTAT

Une fois ces observations recueillies, regroupées, il en ressort pour moi :

L'INFLUENCE DU LIEU SUR LA POSSIBILITÉ DU TEST DU DISPOSITIF, OU COMMENT LE CONTEXTE PEUT BIAISER L'OBSERVATION :

Ce qui a été frappant, c'est que le choix du contexte de l'implantation du panneau a été, pour plusieurs raisons, à l'encontre de son utilisation. Comme si on voulait tester un k-way dans un endroit où il ne pleut jamais. Si ce lieu, le kiosque au milieu du Square du Temple dans le 3ème arrondissement a été choisi pour permettre au panneau de rester à l'abri, pour le protéger de la pluie, cela a induit :

- qu'au lieu d'être placé dans un lieu par lequel on passe par hasard, le panneau s'est ainsi retrouvé sur une sorte d'estrade intimidante, où l'on doit aller de manière volontaire. Pourquoi pas, si l'on sait ce qu'on va y trouver, mais ce n'est pas le cas avec cet objet nouveau dans le paysage du parc;

- une perturbation des codes à cause de la proximité du parc à jeux: le kiosque étant habituellement un lieu annexé par les enfants, l'utilisation principale et spontanée du panneau était donc déviée, détournée (pris alors pour un jeu pour enfants);

- une hostilité prévisible des usagers du parc qui avaient, d'une part un autre usage de ce lieu et se sont donc sentis « envahis », et de surcroît parce que les jardins publics sont habituellement exempts d'information textuelle urbaine, comme une respiration dans la ville.

L'IMPORTANCE DE LA COMMUNICATION, DE LA LISIBILITÉ DE L'OBJET :

Tout en supposant une volonté compréhensible de fondre le panneau dans le paysage urbain, il a été clair qu'il n'a pas été remarqué par les usagers du parc comme un outil qui leur était destiné. Il ne s'agit pas forcément de présenter un mode d'emploi, qui en ferait un objet technique. Mais il faut alors que la puissance communicante de l'objet soit à la hauteur de la volonté d'en faire un objet intuitif! Ici, pas de communication attractive qui guide vers le panneau (les affiches étaient discrètes et difficilement associable à nAutreville, et la seule phrase d'accroche discrète, était une mise en garde : « tournez-moi doucement, je suis fragile »), ni de lisibilité directe de l'offre et des fonctionnalités de l'objet, par sa forme/sa couleur/... et encore une fois, sa localisation.

Ce qui est donc dommage, c'est que ces deux paramètres ont rendu quasi impossible l'observation d'une utilisation réelle et spontanée de l'objet, de son interface, de sa compréhension. Il a fallu forcer la rencontre entre l'objet et des utilisateurs potentiels, qui n'étaient pour la plupart pas neutres.

POINT DE VUE EXPERT VS REGARD NOVICE :

En interrogeant d'un côté des usagers du parc en général, ou d'autres à proximité du panneau, ou encore au travers d'utilisations commentées par des personnes que nous avons invité, il a été clair qu'il y avait une différence flagrante de points de vue que ce soit pour sa compréhension globale (à quoi il sert?) ou spécifique (comment on s'en sert? l'orientation sur la carte en relation avec l'orientation du panneau, l'utilisation des filtres thématiques, la compréhension des pictogrammes). Cette différence était basée entre la distinction entre le regard « extérieur », fruit d'une rencontre fortuite d'un passant avec le panneau, et « l'initié », qui connaît le panneau comme il l'est présenté le site de nAutreville, dans son fonctionnement optimal, comme on a pu l'entendre au travers des commentaires d'une personne interrogée sur le vif, qui connaissait le panneau depuis longtemps et qui travaille dans le domaine des panneaux interactifs, et donc soutenait avec passion le génie du panneau, sans regard critique.

UNE AMBITION ENTHOUSIASMANTE :

Malgré tout, lorsque les fonctionnalités de l'interface du panneau, son côté ludique (par le jeu de transparence, l'orientation des informations par rapport à l'angle de vue...) et potentiellement participatif étaient expliqués aux personnes interrogées, qui étaient passées pas loin du panneau mais ne s'en étaient pas approchées, rare ont été celles qui n'étaient pas charmées par l'idée.

En conclusion, dans le cadre de ce test, mis en place dans ce lieu spécifique, il y a donc eu un majeur problème au niveau du lien à tisser de l'objet vers ses potentiels utilisateurs.

*COMPARAISON AVEC LES TABLES D'ORIENTATION NUMÉRIQUES DU FORUM DES HALLES, PAR L'ÎLE DES MÉDIAS :
(LES IMAGES SONT TIRÉES DU SITE INTERNET DU PROJET)*

Bien que le contexte soit différent (il s'agit de tables d'orientation dans l'espace semi-privé et fermé du centre commercial des Halles), j'ai tenu à rapprocher ce projet de nAutreville, parce que j'ai trouvé qu'il avait des réponses marquées (pas forcément toutes plaisantes, mais en tout cas efficaces) par rapport au principal problème de l'objet de notre observation.

L'ACCESSIBILITÉ DE L'INFORMATION :

Le point fort de ces tables d'orientations est en effet leur grande capacité communicante. La forme de leur structure d'abord interpelle ; elle rappelle de manière assez littérale des jambes en marche, pour signifier « l'outil pour se déplacer », et sa grande taille attire l'œil.



L'interface ensuite donne dès le départ les clés à l'utilisateur. En veille, une animation montre une main stylisée entourée de halos, ce qui invite à comprendre que l'écran est tactile.

La sélection de filtres par catégories est faite de manière à ce que la catégorie sélectionnée soit toujours placée au même endroit, pour donner plus de repères.



Une fonction d'itinéraire est intégrée (pour se rendre à tel ou tel magasin sélectionné, par les filtres mis à disposition); un parcours constitué de flèches en mouvement indique l'ensemble du trajet à effectuer. Le dispositif peut aussi envoyer un message au téléphone de l'utilisateur pour lui décrire cet itinéraire.

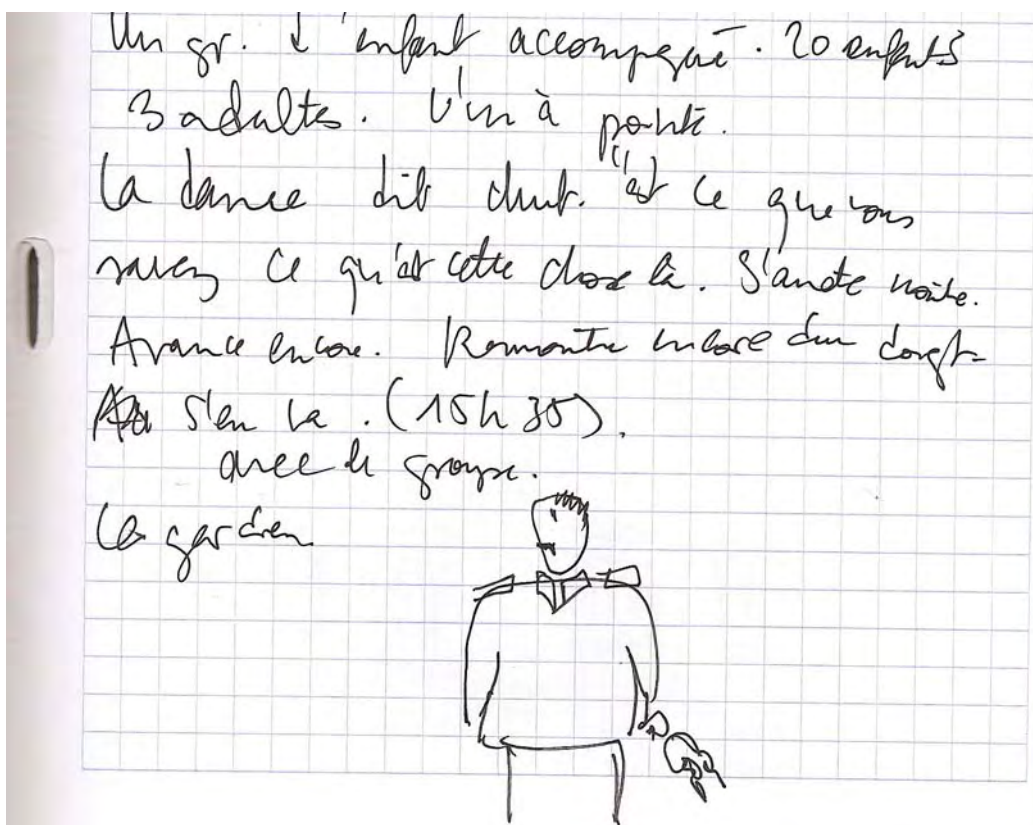


En interrogeant des personnes les ayant utilisées, toutes les ont trouvées utiles, simples et claires, le seul point faible étant l'impossibilité d'agir à plusieurs sur une même table d'orientation (comparées à un plan imprimé).

Ainsi, si je ne cherche absolument pas à comparer le caractère innovant du panneau nAutreville à ces simples tables d'orientation, auxquelles le panneau n'a rien non plus à envier au niveau du design graphique à proprement parler, quelque chose dans sa stratégie communicante serait à transposer pour le panneau nAutreville, pour que celui-ci atteigne plus aisément ses utilisateurs potentiels.

4 – BILAN SUR LES APPORTS DANS MON PARCOURS

Il a été très intéressant pour moi d'approcher la démarche anthropologique, d'en découvrir les différentes formes, méthodes. De voir que celles qui me convenaient le plus, était une forme très littéraire : en temps d'observation, tout paraissait important de noter, le temps qu'il faisait, les conversations environnantes, l'allure des passants. Plus que la photographie, plus que les vidéos, le texte et parfois le dessin m'ont permis de garder, au plus proche, des traces vivaces de ces temps d'observations. Ce qui m'a permis à chaque fois de pouvoir y re-piocher des informations, toujours à vif, pour les regrouper, les analyser.



Autrement, de cette expérience d'observation, j'ai tiré des conclusions qui entre très fortement en résonance avec mon propre travail, passé et futur. J'ai pu voir :

- qu'il est nécessaire, ou au moins grandement profitable, de construire un projet au travers de mise en situation par rapport aux personnes pour qui il est destiné. Ceci permet de combler le décalage inévitable entre ce que l'on pense que les gens vont faire, et comment ils réagissent réellement et à quoi.
- que ce test doit avoir lieu dans un contexte adapté. Si ce n'est pas le cas, le test sera presque vain, puisqu'il ne permettra pas d'évaluer les situations souhaitées.
- de la même manière, qu'un prototype à tester doit être de qualité et de résistance suffisante pour être vraiment profitable. Autrement, les personnes qui lui font face risquent de se focaliser sur « les détails qui ne marchent pas », et ne peuvent réellement apprécier le contenu réel de l'expérience, aussi enthousiasmant soit il.

5 – PROPOSITION DE PISTES D'AMÉLIORATION

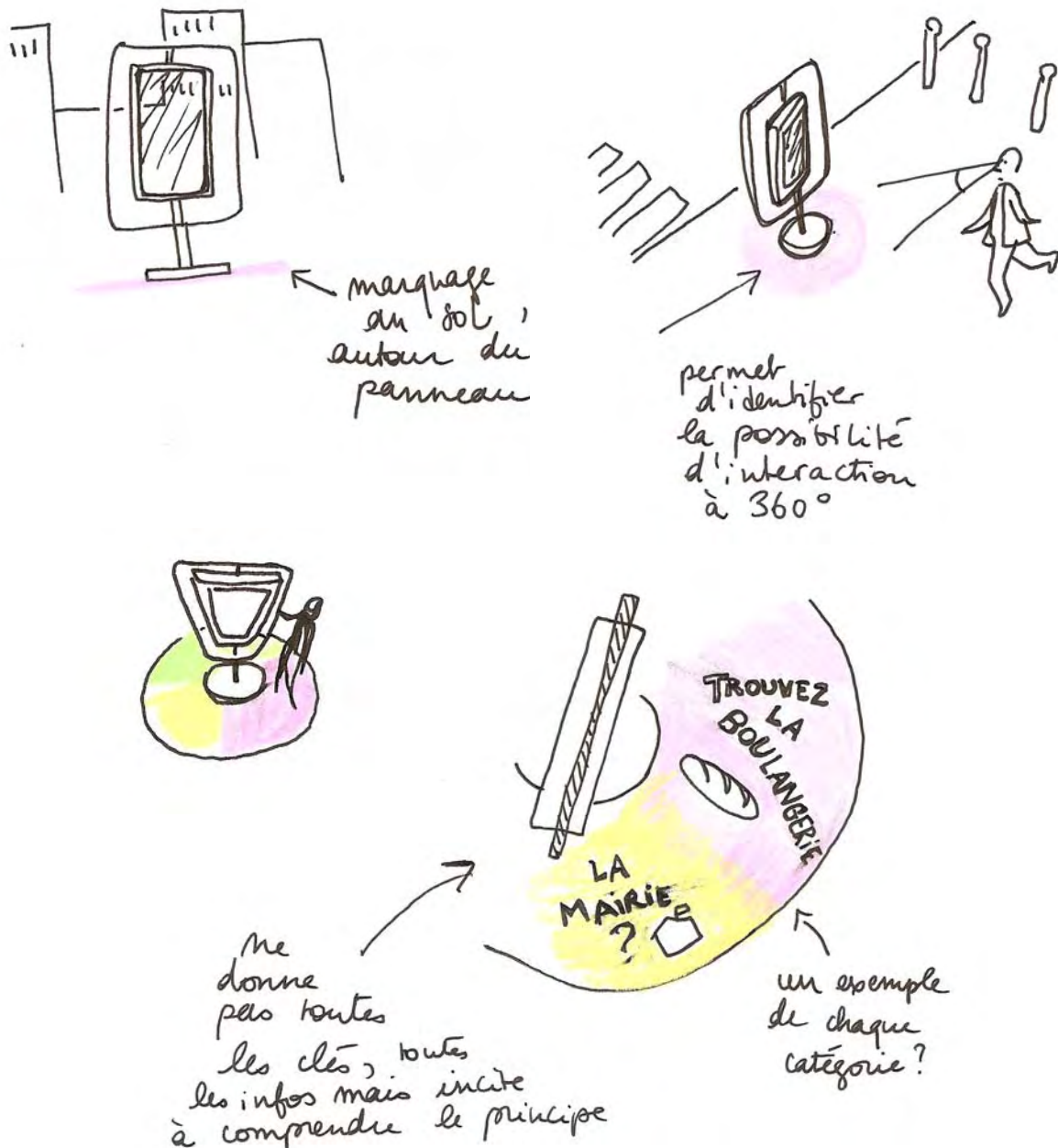
Je ne traiterai pas ici d'améliorations de pictogrammes, de sa localisation ou de détails techniques évidents (la réflexion des écrans, la fragilité du prototype). Je proposerai plutôt des ébauches d'améliorations dans l'aspect problématique majeur du panneau nAutreville selon moi, pour qu'il touche enfin comme il se doit les utilisateurs pour lesquels il est destiné.

À l'origine, l'ambition du panneau nAutreville est d'offrir une approche de la cartographie plus ludique et interactive, en superposant le numérique et le réel, dans une totale complémentarité.

Là où pour moi se place justement le manque, c'est dans le lien réciproque de cette complémentarité : le panneau intègre des éléments du réel ; mais à l'inverse, l'environnement du panneau n'intègre pas des éléments qui lui sont liés, ce qui fait qu'il ne s'ancre pas dans le paysage. C'est ce qui rend difficile une approche par un utilisateur novice.

C'est donc dans ce proche environnement qu'il faudrait peut-être intégrer des éléments qui indiquent à quoi il sert, et comment on s'en sert.

Un marquage au sol, reprenant la charte graphique du panneau, pourrait à la fois signifier le pourtour du panneau pour inviter à le faire tourner, et donner des indications de ce qu'on peut voir à travers le panneau : si je me mets là et que je suis face au panneau, alors j'ai des informations sur la mairie, là sur une expo au musée, etc.



Afin de pouvoir mieux s'orienter, il serait aussi profitable d'envisager, comme nous l'avons soulevé pendant nos observations à plusieurs reprises, que la symbolisation de l'angle de captation sur l'interface du panneau, soit statique et que ce soit la carte qui pivote.



Enfin, pour étendre son pouvoir communicant et amener des passant à s'approcher de nAutreville, le marquage au sol pourrait se poursuivre dans la rue, reprenant les formes de bulles pointant dans la direction du panneau, comme un jeu de piste.



Ainsi, les deux éléments du cahier des charges de María Laura Méndez-Martén seraient respectées, voire mêmes renforcés: quelqu'un qui cherche à se repérer précisément sait ce qu'il peut trouver par ce biais ; un autre flâneur peut de manière ludique laisser ses pieds l'y amener !

CONCLUSION :

Ce travail m'a permis de passer de passer la frontière du concepteur d'objet, d'aller de l'autre côté du miroir, là où l'objet se confronte à sa réalité.

Enfin, il est encore plus évident maintenant pour moi à quel point la création de nouveau mobilier urbain est difficile. Si l'ambition était d'autant plus risquée qu'il s'agissait de mobilier numérique, qui fait encore majoritairement partie du domaine privé, il s'agit en tous les cas de créer du mobilier ou de l'objet pour des usagers qui ne les choisissent à aucun moment, alors qu'ils vont faire partie de leur environnement quotidien. C'est ainsi que nous avons pu lire, aux alentours du panneau : « STOP, la rue est déjà assez encombrée, merci », ou encore : « Nous, les enfants, on voudrait pouvoir jouer dans ce kiosque comme avant ». Deux revendications écrites à la main, sur l'affiche en papier. Un pied de nez à cette proposition d'objet numérique, pourtant aux ambitions louables et innovantes.

Ne serait-il alors pas nécessaire, dans ce contexte, de faire systématiquement appel à des études de terrain sur des mises en situation test comme celle là, ou mieux encore à des démarches participatives dans la conception par les utilisateurs supposés, pour que l'opération soit réussie ?