



# Mobile locative media and Futuring Cities

Christian Licoppe

Département de sciences économiques et sociales

Telecom Paristech

*christian.licoppe@telecom-paristech.fr*

*Interfaces Numériques, Paris, 19-20 Décembre 2014*

# Digital Mobile locative media

- Jeux sensibles à la position
  - Mogi, Roy around you, Dragonquest 9, Ingress
- Réseaux sociaux géolocalisés
  - Dodgeball, Google Latitude, Facebook Place, Foursquare
- Applications mobiles de rencontre géolocalisées
  - Grindr, Tinder, Momo
- Applications de recommandation géolocalisées
  - Yelp
- Mais aussi d'autres services émergents:
  - Co-voiturage dynamique : Djump, etc.

- Pas sur le modèle de la « killer application »
  - Des innovations par à-coups
- *User experience*: des convergences
  - Logiques communes de comportement
- Vers une autre ville que la Metropolis moderne ?

# Mobile Locative Media

## Spécificités des situations d'usage

- Au-delà des écologies hybrides (Mobile media)
- Les « plis »
- Le travail d'orientation
- L'enquête socio-topographique
- Des formes non digitales
- Des situations émergentes d'usage

# L'hybridisation des mobilités ordinaires

- L'usage opportuniste des mobilités ordinaires
- Des formes de mobilité émergentes, collaboratives et dédiées
  - Chasse, pêche, expédition
  - Du transport à la navigation (« Wayfaring »: Ingold, 2010)
    - Applications orientées vers le loisir
    - L'exploration et la découverte comme intrinsèques aux mobiles media
  - Qui peuvent être à grande échelle
  - Et très « organisées »
- La figure omniprésente du « détour »
  - Hybride mobilité finalisée et mobilité exploratoire

# L'hybridisation des mobilités ordinaires

- L'usage opportuniste des mobilités ordinaires
- Des formes de mobilité émergentes, collaboratives et dédiées
  - Chasse, pêche, expédition
  - Du transport à la navigation (« Wayfaring »: Ingold, 2010)
    - Applications orientées vers le loisir
    - L'exploration et la découverte comme intrinsèques aux mobiles media
  - Qui peuvent être à grande échelle
  - Et très « organisées »
- La figure omniprésente du « détour »
  - Hybride mobilité finalisée et mobilité exploratoire

# Les rencontres urbaines dans la Metropolis

- La ville contemporaine
  - Le côtoiement incessant de nombreux corps inconnus et anonymes
  - La ville médiévale et moderne : une marquetterie de villages
- Un cas particulier
  - Rencontrer des inconnus qu'on n'a jamais vu
  - Mais que l'on « connaît » à distance
    - « Va voir X, il ou elle s'occupera bien de toi »
    - Petites annonces et relations anonymes
  - Un travail de repérage, d'identification, et de comparaison
- Des rencontres entre « inconnus pseudonymes »
  - En général rares et planifiées

# Mobile Locative Media: La banalisation des rencontres avec des inconnus pseudonymes

- Découvrir
  - Un autre joueur à proximité
  - Un co-voitureur possible
  - Un « plan » potentiel dans un bar ou un lieu public sur Grindr ou Tinder
- Des rencontres entre « inconnus » pseudonymes
  - D'autant plus nombreuses qu'il y a de « connectés »
  - Qui cette fois ne sont plus planifiées: hasard et serendipité
- Des découvertes mutuelles qui projettent la possibilité d'une rencontre (Licoppe & Inada, 2010)





# Conclusion

# La ville augmentée par les « mobile locative media », une autre forme d'urbanité

- Des mobilités hybrides qui recombinent
  - Les transports et déplacements quotidiens finalisés
  - Des mobilités exploratoires, ludiques et médiées
- La métropole comme lieu de côtoiement entre passants inconnus et anonymes
- La ville augmentée comme lieu de rencontre avec des « étrangers pseudonymes » à la fois
  - Passants inconnus
  - Figures digitales, localisées, individualisées, personnalisées
    - Tags, Historiques d'usage, profils, réseaux d'amis etc.
- La ville augmentée comme espace à la fois public et familier



**MERCI !**