



LIEUX-DITS



Équipe du Mobility challenge

Expert mobilité : Martin Roman

Expert numérique : Jean Noel Lefebvre

Designer : Morgane Chevalier

RÉSUMÉ

Les espaces publics liés à la mobilité sont pour la majorité d'entre eux des espaces de passage essentiellement traversés. Ces **Non-lieux**, ne sont pas des espaces propice aux rencontres et n'incarnent pas de références communes à un groupe.

L'utilisateur du non-lieu entretient avec celui-ci une relation contractuelle symbolisée par le ticket ou la carte présentée à la borne, il y est en transit.

Des études appuient que deux tiers des usagers des transports, qui recherchent un itinéraire sur un plan, rencontrent **des difficultés à s'orienter** à l'aide des plans à leur disposition au sein de ces espaces. Bien qu'une signalétique classique soit indispensable, sa continuité doit nécessairement être complétée **par la présence humaine** pour un réseau rassurant et efficace.

Par opposition au non lieu, le lieu lui, offre à chacun un espace qu'il associe à son identité, dans lequel il peut **faire des rencontres et partager des références sociales**.

Lieux-dits est un projet visant à créer des lieux invitants **à la convivialité et à l'entraide** tout en permettant aux usagers des transports de s'approprier l'espace public.

Il propose des **modules** de services sur mesure en fonction des besoins et des contraintes caractérisants le lieu à équiper.

Ces modules permettront de créer **des petits villages de services** qui favoriseront le lien social ainsi que l'appropriation de ces espaces par les usagers.





SERVICES

Lieux-dits propose des services à la carte et combinables. Ces services sont autoportés par des dispositifs ou animés par des acteurs de la ville qui s'inscrivent dans l'économie locale et/ou sociale et solidaire.

Voici des exemples de services :

RESTAURATION / ALIMENTATION



Proposer des produits locaux et adaptés aux différents moments de la journée.

Boissons chaudes, petits déjeuners, sandwicherie, soupes, jus de fruits frais, amap...

CULTURE & LOISIRS



Proposer des animations culturelles et des espaces de loisirs pour faire une pause et/ou faciliter l'attente.

Concerts, ateliers créatifs, espace presse, espace de jeux, judebox collaboratif, jardins partagés,...

NUMÉRIQUE



Augmenter le service existant en mettant à disposition :

Relais wifi, des espaces de chargements usb, des tablettes, ...

SERVICES À LA PERSONNE



Proposer des petits services indispensables et de proximité.

Relais postal, cordonnier, barbier, réparation, ...

POINTS D'INFORMATIONS



Augmenter les points d'informations existants, notamment grâce à des dispositifs de type nudge.

Des cartes connectées, de la signalétique interactive, ...

Ces services permettent d'amener plus de vie et d'interactions dans les systèmes de transport, et donc d'y favoriser la bienveillance et l'entraide.



Dans les réseaux de transports on peut s'apercevoir que les usagers sont concentrés sur leur propre trajet et ne sont pas toujours attentifs à ceux qui les entourent.

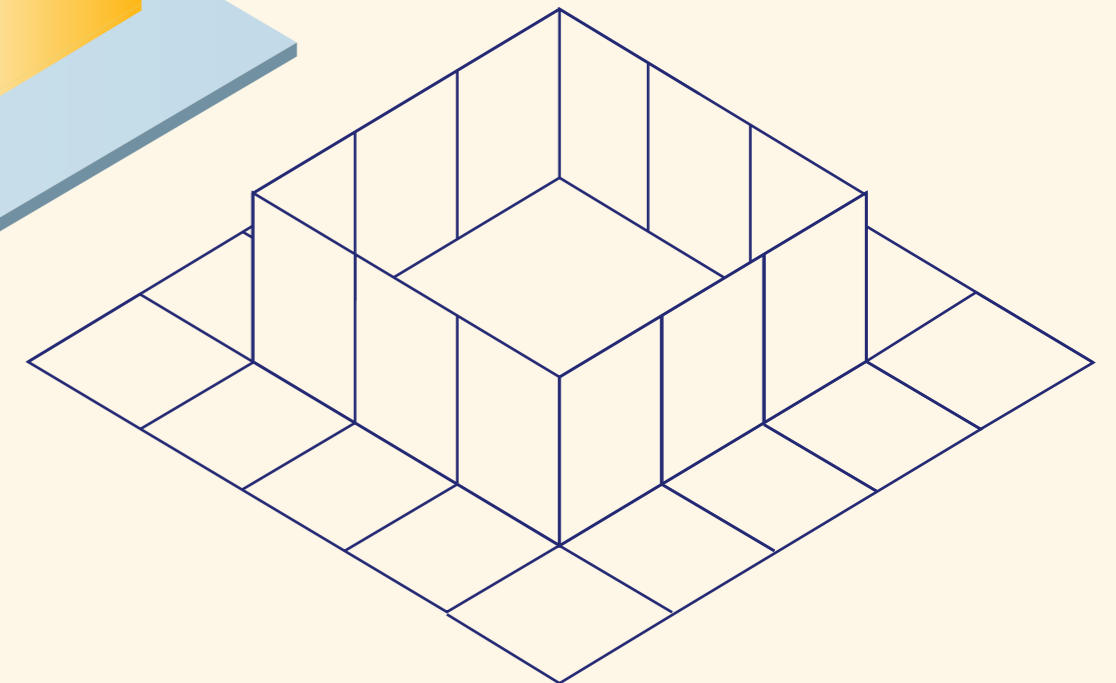
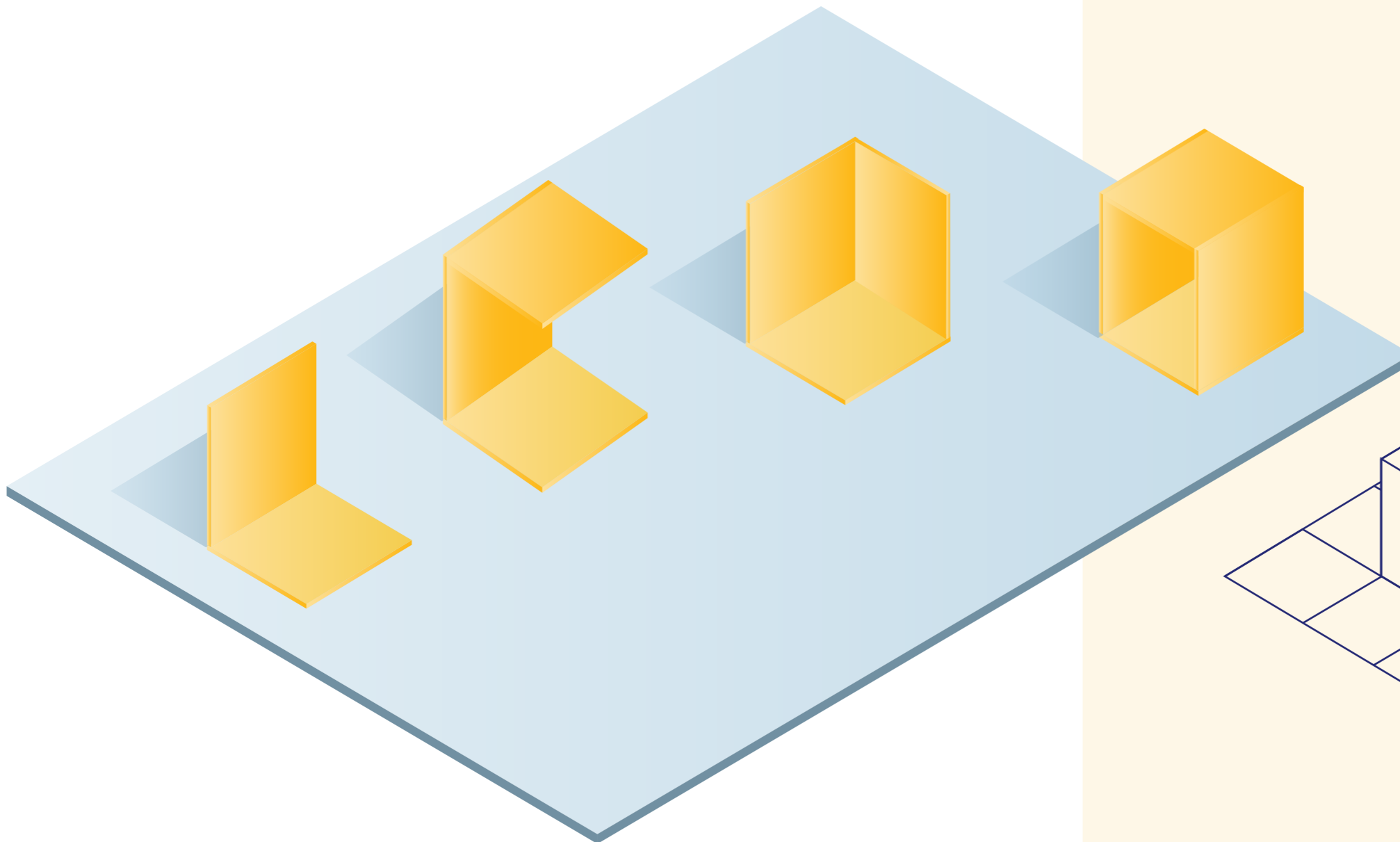
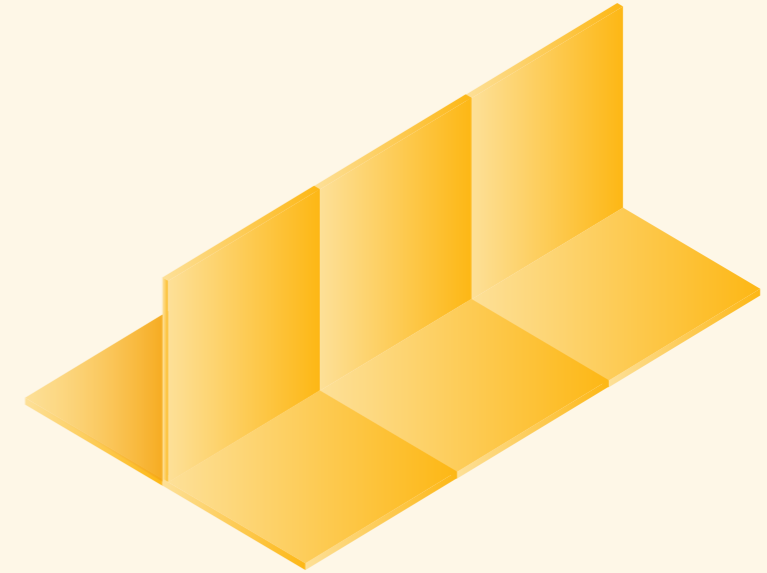
Ces services sont une invitation à sortir de leur «mode trace» et de leur permettre d'habiter l'espace public en se l'appropriant : faire lieu en créant des espaces sociaux dans l'espace public en combinant ces services.



LES MODULES

Les services seront hébergés dans des modules combinables. Les modules sont conçus pour s'adapter aux différents espaces des réseaux de transports.

On peut en combiner autant qu'on le souhaite, et habiller la structure en fonction des besoins du service qui y sera hébergé ainsi que de sa localisation, en intérieur comme en extérieur, le module peut être utilisé en mode kiosque ou en mode paroi.





COMBINAISONS

Les services peuvent s'associer pour créer différentes typologies de lieux et différentes dynamiques sociales.

Voici quelques exemples de combinaisons :

ESPACE D'ENTRE-AIDE

En combinant un service qui propose une pause et un point d'information on permet de rassembler des habitués avec des gens potentiellement désorientés. C'est une invitation à l'entre-aide entre usagers du service de transport.



point d'informations + borne wifi + chargement usb

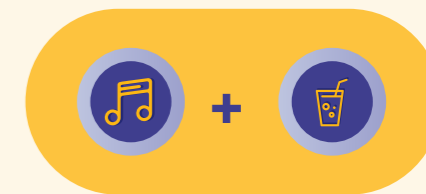


point d'informations + boissons chaudes + espace de jeux

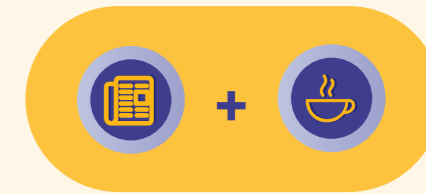


ESPACE DE PAUSE

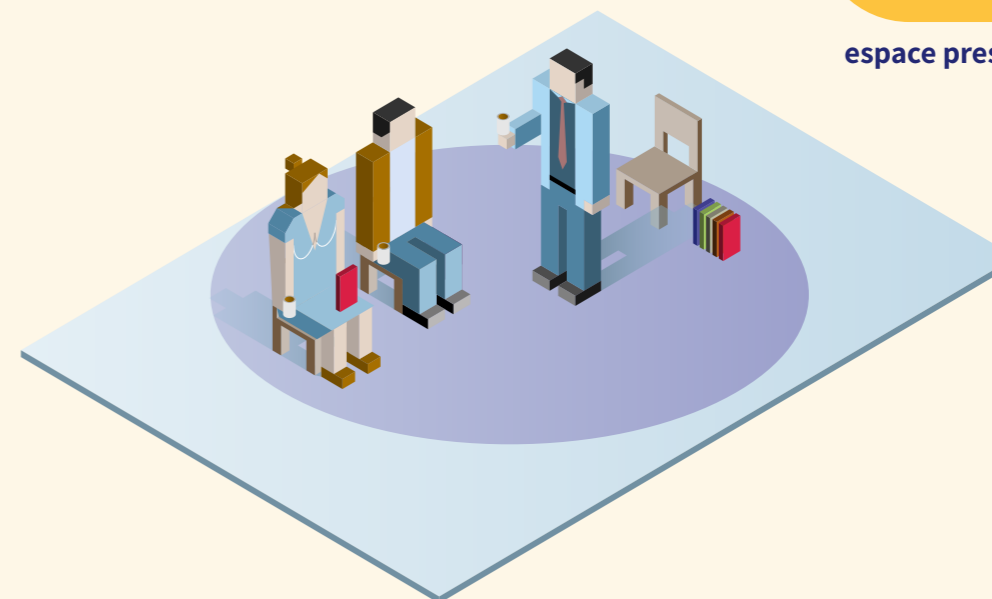
En combinant un service qui propose de s'arrêter quelques instants pour se désaltérer et une activité culturelle ou un loisir, cela invite à prendre quelques instants sur son trajet pour se poser.



concert + jus de fruits



espace presse + boisson chaude



VILLAGE SERVICES

En combinant une multitude de services, on crée un lieu qui génère de l'activité. En proposant des services de proximité, on permet aux usagers de gagner du temps sur leur journée.



boissons chaude + cordonnier + exposition + information + point recharge

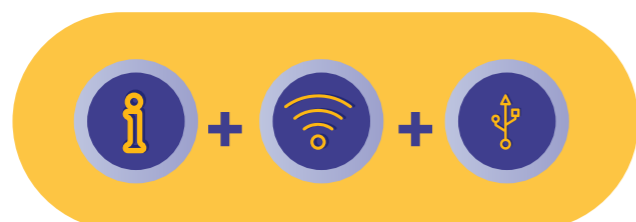


EXPÉRIMENTATION 1

LE CONNECTEUR

dispositif de type nudge

En associant dans un même lieu, des services attracteurs d'aidants potentiels, et un espace de recherche d'information (plan pour les personnes en recherche d'itinéraire), notre projet a pour ambition d'inviter les sachants d'un territoire à aider les "illettrés" du territoire. Cette mise en relation sera facilitée par l'utilisation de connecteurs issus du nudge et/ou de solutions numériques."



point d'informations + borne wifi
+ chargement usb

Dispositif intégré dans la cartographie qui détecte les personnes désorientées, et qui invite les autres clients présents autour (détectés par le dispositif mis en place), à aider la personne en recherche d'information.

Avatar qui apparait pour renseigner ou pour mettre la personne désorientée en relation avec une autre personne.

Zone attractive qui va attirer des usagers qui s'y arrêteront quelques minutes, ce qui permettra d'avoir des sources de renseignements potentiels à proximité de la carte.

