

MEMories and EXperiences for inclusive digital storytelling (2019-2022)

Un projet européen innovant alliant la technologie et le Patrimoine pour aider les personnes à risque d'exclusion socio-culturelle: premières étapes vers l'application mobile MEMEX.

Les partenaires du projet MEMEX ont réalisé avec succès une première version de l'application MEMEX. Actuellement disponible uniquement pour les partenaires européens du projet, afin de tester avec les communautés visées à Paris, Lisbonne et Barcelone, pour favoriser leur émancipation sociale et culturelle par la narration. Cette première version contient les outils de création d'histoires. Dans une approche innovante, tout le processus de conception et de développement est composé de différentes étapes, qui concernent tant le développement de l'application mobile que le processus de création original des premières histoires des participants. MEMEX – "MEMoires et EXpériences pour des récits numériques inclusifs" est un projet Européen de 3 ans (2019-2022) coordonné par l'Institut Italien de Technologie (IIT) et financé par le programme Horizon 2020.

Parmi les objectifs du programme "Horizon 2020" de l'Union Européenne se trouve la lutte contre l'exclusion sociale ; en 2017 24.4% de la population européenne, en particulier des femmes et des jeunes entre 18 et 24 ans, était à risque de pauvreté et de marginalisation (Eurostat, 2019). Dans ce contexte social, le projet MEMEX cherche à développer de nouvelles technologies pour rendre visible les groupes sociaux les plus vulnérables, en s'appuyant sur l'omniprésence des smartphones.

Durant la première période du projet, les partenaires techniques du consortium de MEMEX (Institut Italien de Technologie, Université Ca'Foscari de Venise, EY & L'Institut de Technologies Interactives-LARSyS) ont développé une application qui permet à ses usagers de partager des histoires attrayantes et porteuses de sens. Les partenaires ayant une expertise sociale (Interarts, Mapa das Ideias, Michael Culture Association, Dédale et ECCOM) ont quant à eux relevé le défi de mettre en place des ateliers de création narrative avec des communautés situées à Barcelone, Lisbonne et Paris. Le but étant de permettre aux participants de créer des histoires et d'être les premiers acteurs pour les tests utilisateur de l'application.

Le consortium de MEMEX développe une application pour smartphones responsive qui contient les fonctionnalités indispensables comme la connexion à un compte, la visualisation et la création d'histoires. L'application veut proposer à la fois la localisation des histoires et la recherche dans les contenus, l'utilisateur a donc le choix entre deux modes de visualisation des histoires. Il peut y accéder soit par une liste qui filtre les histoires par catégories et titre, soit par une carte qui présente une localisation précise pour chaque histoire, lui permettant ainsi d'explorer et de chercher des points géographiques précis. Ces deux modes de visualisation présentent les histoires et leur contenu de façon simple et accessible tout en maintenant la possibilité de retrouver les lieux des histoires et du patrimoine culturel mis en valeur par les utilisateurs. L'application leur permet d'écrire et de partager

leurs intérêts, souvenirs, pensées et sentiments sous la forme qui leur convient le mieux : il peut s'agir de récits ou même de poésie, qui peuvent être enrichis par du contenu multimédia comme des images, des enregistrements audios ou vidéos. Les histoires sont ensuite géolocalisées et liées à un site ou un bien culturel, et il est possible de les tagger en choisissant dans une liste de termes prédéfinis.

Les choix de conception et les besoins ont été définis lors d'une première étude conduite à Lisbonne par l'Institut des Technologies Interactives-LARSyS, en partenariat avec Mapa das Ideias et l'Institut Marquês de Valle Flôr, qui a impliqué de jeunes migrants. De cette première expérience, une série d'histoires a été cocrée et une liste de spécifications identifiée. Ces besoins ont ensuite été traduits et développés en un MVP (Minimum Valuable Product, ou Produit Minimum Viable) qui a servi pour les tests utilisateur avec les communautés pilotes de MEMEX.

La première version a été testée dans les 3 pilotes du projet : « Les femmes migrantes de Barcelone et la perspective de genre » ; à Paris – dans le XIX^{ème} arrondissement, pour « Des récits numériques avec les habitants d'un quartier prioritaire de Paris » ; à Lisbonne, pour « Des lectures améliorées du patrimoine portugais à travers une vision émancipée ».

Le principal objectif de ces tests était d'analyser les attentes des communautés de différentes villes du territoire Européen, en collaboration avec des acteurs locaux. Dans ces pilotes, les participants ont aidé à identifier les problèmes et à cocréer l'application en fournissant leurs retours. D'octobre 2020 à mai 2021, ils ont découvert la méthodologie de la mise en récit par le numérique durant des ateliers dédiés dans chacun des pilotes. Ils ont également pu réfléchir aux histoires qu'ils voulaient partager et au format sous lequel créer leurs histoires.

Ils sont désormais en train de terminer ce processus en utilisant les outils de l'application pour créer leur narration et générer les premières histoires géolocalisées de MEMEX. À ce jour, 34 participants, sont impliqués dans le projet, âgés de 30 à 80 ans ; ils ont créé 31 histoires dans la première version de l'application. Tous les participants ont produit une histoire tout en testant les fonctionnalités actuelles de l'application, guidés durant tout le processus par des facilitateurs qu'ils connaissaient, ce qui les a aidés à se sentir à l'aise.

Même si les différents groupes ont des niveaux de connaissance variés en matière de technologie et étaient plutôt réticents à utiliser la technologie des smartphones, cette expérience était complètement nouvelle pour certains d'entre eux. Pourtant, ils se sont montrés volontaires et enthousiastes pour tester l'application tout en utilisant les outils de création pour partager leurs histoires. Une femme espagnole âgée de 40 ans a fait quelques louanges de l'application : "Je trouve ça fantastique d'écrire à propos de ce que l'on ressent : en tant que voyageuse, je trouve cela très beau d'avoir une application pour partager nos écrits, nos sentiments." À Lisbonne, les participants ont valorisé l'importance de lier leurs histoires au Patrimoine Culturel et souligné : "Une statue qui véhicule du bonheur ou de la joie peut véhiculer des sentiments contraires à une autre personne. C'est intéressant d'apprendre comment d'autres personnes voient les mêmes biens culturels."

Une deuxième version de l'application MEMEX – prévue pour être disponible uniquement pour les partenaires au cours de cette année – intégrera des améliorations suggérées par les retours collectés

durant le processus de test. De plus, de nouvelles fonctionnalités permettront de visualiser les histoires en Réalité Augmentée (Institut Italien de Technologie, EY) et l'intégration d'un Knowledge Graph (NDT: Graphe de connaissances) (Université Ca'Foscari de Venise) qui incitera les utilisateurs à créer des histoires encore plus attrayantes et vivantes.



Copyright : MEMEX Project



Le projet MEMEX est coordonné par l'Institut Italien de Technologie (Italie).

Le consortium est composé de: Université Ca'Foscari de Venise (Italie), EY (Italie), ECCOM (Italie), CNRS – Centre National de Recherche Scientifique (France), Institut des Technologies Interactives - LARSyS (Portugal), Association Michael Culture (Belgique), Dédale (France), Interarts (Espagne), Noho (Irlande), Mapa das Ideias (Portugal).

Liens utiles:

Playlist YouTube présentant en vidéo les pilotes de MEMEX:

<https://youtube.com/playlist?list=PLasZTPJh8IB9i0COzqdGWIUzwUIfOXE1S>

Site web du projet: <https://memexproject.eu/en/>

MEMEX sur les réseaux sociaux:



Contact: communication@michael-culture.eu



Ce projet a reçu les financements du Programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union Européenne sous la licence N° 870743. Les points de vue et opinions exprimés dans ce document sont de la responsabilité de son auteur et ne reflètent pas nécessairement les points de vue de la Commission Européenne.