

Pour des innovations sociales et durables : le prisme de la recherche-projet en design social

Thomas Watkin, Maître de conférences en design et sociologie, Laboratoire Projekt (UPR 7447), Université de Nîmes

Marie-Julie Catoir-Brisson, Professeure associée au département communication et culture, Audencia Business School, Nantes, membre associée du Laboratoire Projekt (UPR 7447)

Introduction

La recherche-projet en design social se présente comme une forme de recherche à la croisée de la recherche-action, de la recherche participative et de la recherche-développement, portée par la volonté de transformer la société et de favoriser le changement social (Catoir-Brisson, Watkin, 2020). Cette démarche de recherche interroge par le design social, des formes économiques et des rapports sociaux d'innovation sociale qui relèvent de l'économie sociale et solidaire. Bousculées par des impératifs de durabilité, les innovations sociales cherchent par le design social un rapport à l'environnement plus harmonieux, écologique. La dynamique participative du design social en devient un vecteur de cet horizon d'innovation sociale et de développement durable. Comment la recherche-projet en design social rend-elle les innovations sociales durables ? De quelle manière le développement durable intervient-il dans cette forme de recherche par le design ? Quelle est la place des questions sociales, environnementales et éthiques dans le design social ?

Plusieurs thématiques peuvent être prises en compte pour traiter cette problématique : la durabilité, la soutenabilité (*sustaining*), les temporalités du projet d'une part, les modes d'appropriation par les usagers d'autre part.

Nous proposons de questionner la manière dont la recherche-projet en design social permet d'interroger la création du lien social, l'émergence de formes de solidarités, en s'appuyant sur la collaboration et la participation. En soulevant des questions sur "l'habitabilité du monde", elle englobe une réflexion sur le lien social, la durabilité et l'éthique, à partir d'une perspective théorique visant à étudier "l'écologie humaine généralisée" (Findeli, 2015). Le design social est aussi proche de l'innovation sociale par le design qui concerne " tout ce que des designers peuvent faire pour activer et soutenir les processus de changement social" (Manzini, 2015). Il étudie, propose et met en action des intentions, désirs, mais aussi des divergences de points de vue et des débats pour mieux appréhender les nécessités ou zones d'ombre de notre

environnement. En cela, il souhaite dépasser cette injonction à l'innovation d'un design réduit au solutionnisme, à la résolution de problèmes. Il envisage le monde social comme "un projet à parfaire" où l'horizon d'innovation dite sociale oscille entre le moyen et la fin. Vouloir innover en société demande non seulement de prendre en compte les spécificités et caractéristiques des mondes sociaux et d'accepter les tensions qui émergent de la rencontre entre ces mondes. Le design social et les innovations qu'il développe interrogent les enjeux de durabilité et de développement durable, sur le volet social et sociétal, pour imaginer des manières différentes de vivre et d'habiter le monde. En effet l'innovation constitue en soit un paradoxe parce qu'elle n'existe pas dans la durée (Schumpeter, 1951) malgré le désir de la poursuivre quand elle a une visée sociale. Cela interroge le rôle à donner à la recherche comme à celui du chercheur, dans une logique de projet, pour faire bouger les lignes et les paradigmes de la société et en tracer de nouveaux dans le temps long.

Nous proposons de développer notre propos en trois parties.

Il s'agira tout d'abord de présenter les enjeux épistémologiques et méthodologiques de la recherche-projet en design social pour étudier et fabriquer des innovations sociales et durables. Nous développerons notre analyse sur la thématique du design et de la participation comme un dialogue entre différentes formes de recherche et de conception participatives, en situant la recherche-projet par rapport à la recherche-action, recherche-intervention. Il s'agira aussi de montrer la manière dont le design social peut contribuer à la recherche en SHS en s'ouvrant à d'autres pratiques de recherche, en particulier de type prospectif. Ensuite, notre analyse du design social se fera par le prisme du développement durable et de l'ESS pour faire émerger des valeurs communes (en particulier celles de communautés et de commons) mais aussi des pratiques de recherche incarnées dans des territoires avec des acteurs diversifiés. Nous nous intéresserons aussi à la posture du chercheur engagé dans le projet de changement social, et aux pratiques de collaboration permettant de favoriser l'interdisciplinarité et le dialogue interprofessionnel. Enfin, la troisième partie vise à mettre en perspective le design social avec les pratiques de co-design prospectif dans l'objectif de mettre en exergue l'apport de ce type d'approches pour contribuer aux champs de l'ESS et du développement durable. Nous analyserons en particulier deux dispositifs de co-design prospectifs développés dans le cadre de deux recherches-projets inscrites dans les champs des politiques publiques à l'échelle d'une métropole et dans le champ du risque canicule à l'échelle d'un département. Notre contribution questionne les liens entre design social et développement durable, prospective et fiction sociétale, et propose aussi des perspectives de recherche sur un design solidaire pour se projeter dans des imaginaires de la résilience des territoires, dans une dynamique prospective et soutenir des transformations durables.

1. Recherche projet au design social

1.1 Design et participation : questionnements méthodologiques

Dans le contexte de la société à projets (Boutinet, 1990), on peut constater le succès des approches par projets participatifs, que ce soit dans la recherche, la société et les entreprises. En tant que discipline du projet, le design se présente comme une approche visant à favoriser la participation par le recours à des méthodes créatives permettant de renouveler les approches participatives déjà expérimentées en recherche.

C'est dans ce contexte que l'on peut analyser la thématique du design et de la participation comme un dialogue entre différentes formes de recherche et de conception participatives qu'il semble intéressant de mettre en perspective.

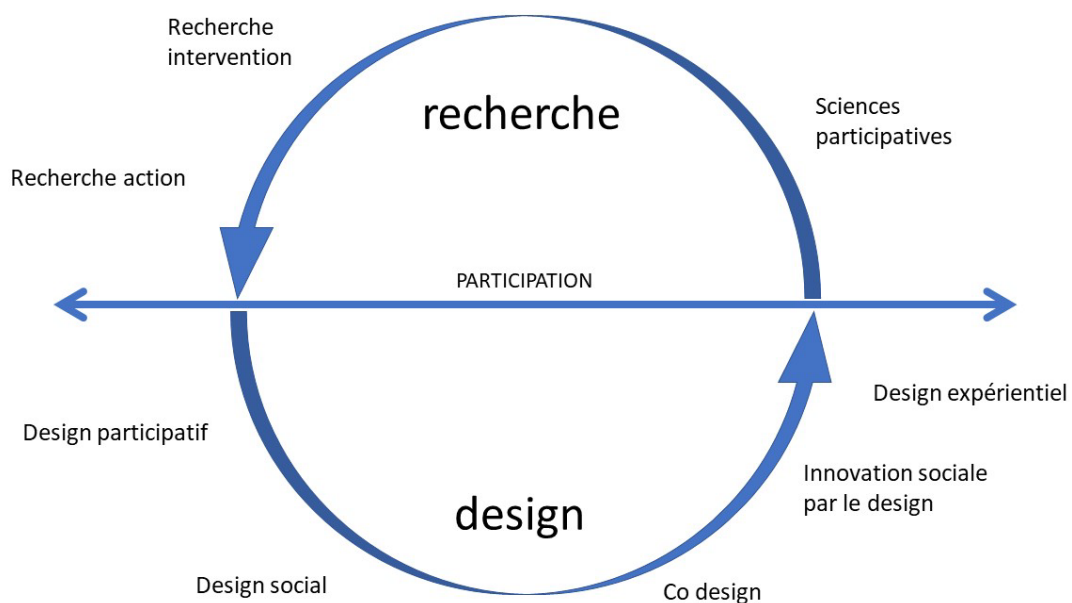


Figure 1 : recherche et conception participatives mises en perspective

Sans prétendre à un recensement exhaustif, nous pouvons tout de même nous interroger sur les points de rencontre et les différences entre ces approches participatives, dans la recherche et la conception. La « recherche-action » caractérise en effet cette volonté collaborative et engagée de la recherche pour l'action par une approche participative, cyclique et qualitative. De même, la « recherche-intervention » ou « recherche-participative » repositionne le chercheur face à son objet, avec l'action, et à un ensemble de conditions et de situations au plus proche des besoins et des bénéficiaires (Nicolas-Le-Strat, 2018).

Ainsi, comment situer les formes de recherche engagées dans la participation, telles que le recherche-action, la recherche-intervention ou encore les sciences participatives (Severo, Filipponi, 2021) au regard du développement contemporain, dans le champ de la conception des approches de type design participatif (Schuler, 1993, Mattelmaki, 2008), co-design (Sanders & Stappers, 2008), design expérientiel (Bate & Robert, 2006; Donetto, Pierri, Tsianakas, & Robert, 2015) ou encore des approches orientées vers l'innovation sociale par le design (Manzini, 2015). Cette mise en perspective permet de s'interroger sur ce qui est commun entre les processus de co-construction de connaissances et de co-conception et de soulever des questionnements méthodologiques sur le rôle et la posture des différents acteurs d'un projet collaboratif. Les deux points communs à toutes ces approches résident dans la participation à la recherche et à la conception ainsi que l'articulation entre des savoirs et compétences diversifiées, portés par des acteurs dont les enjeux sont parfois contradictoires. Ce sont en particulier les chercheurs et les designers qui partagent des rôles et postures complémentaires dans les projets participatifs et sont engagés dans un processus de transformation sociale avec des participants dont ils organisent la rencontre et "équiper la conversation" (Deni, Catoir-Brisson, 2019) pour accompagner le développement d'une intelligence collective territoriale, en particulier dans les approches de design social ou d'innovation sociale par le design (Manzini, 2015). Le design permet de développer un autre regard sur les problématiques sociales, culturelles, économiques et politiques contemporaines, dans sa capacité à appréhender des problèmes pernecieux (Rittel, 1973) en se présentant comme une modalité de conception et de recherche pour embrasser la complexité de ces problèmes par des approches transversales et interdisciplinaires (Buchanan, 1992). Il apporte ainsi un éclairage intéressant par la dimension processuelle de la conception basée sur la génération et l'expérimentation de solutions par des méthodes créatives, narratives et itératives permettant de prototyper les idées et de soutenir la dynamique de l'intelligence collective et collaborative.

Cependant, on peut aussi identifier des différences entre ces approches de recherche et conception participatives, dans les manières dont les participants sont impliqués et prennent part aux étapes de la conception ou de la recherche auxquelles ils participent. Il existe une différence majeure en effet entre des approches impliquant une participation au test d'un service quasiment finalisé et la participation à un projet de recherche et de conception dès la phase de collecte des données. La recherche-projet (Findeli, 2003) en design social nous semble pertinente pour englober différentes formes de participation à la recherche et à la conception, qui visent à se nourrir mutuellement pour produire des connaissances dans une démarche exploratoire.

Le design social et les approches ancrées dans l'innovation sociale par le design (Manzini, 2015) invitent à renouveler les approches de type recherche-action ou recherche-intervention,

en englobant « tout ce que le design peut faire pour activer, soutenir et orienter les processus de changement social vers la durabilité » (Manzini, 2015). Ainsi, la recherche-projet en design social est une forme réactualisée de recherche-action visant à améliorer l'expérience des participants à la recherche. Cette approche s'inscrit en particulier dans une combinaison entre recherche et conception participative, puisque les participants sont impliqués dans la recherche de solutions les plus adaptées à leurs besoins et aspirations. Elle interroge in fine la production de résultats s'appuyant à la fois sur les livrables en recherche (publications scientifiques) et les livrables du projet et donc des méthodes employées.

1.2 la recherche projet en design social : une contribution à la recherche en SHS

La dimension de recherche-projet que nous positionnons au centre de nos propos comme vecteur de pratiques durables et solidaires constitue en soit une manière d'envisager la recherche, l'objet de la recherche et le sujet de recherche, en se distinguant d'autres pratiques de recherche.

Alain Findeli distingue trois formes de recherche en design : la recherche *pour*, *sur* et *par* le design (Findeli, 2005). Cette orientation de la recherche par le design constitue une forme de recherche spécifique intitulée recherche-projet (Findeli, 2003). Elle se présente comme une forme à la croisée de cette volonté d'action et contribution à la société, de prise en compte des groupes sociaux dans le processus même de la recherche, et de la subjectivité et de l'expérience esthétique dans la recherche. Ce croisement correspond au déplacement du regard dans la conception de l'objet au projet, notamment dans le schéma de « l'éclipse de l'objet » (Bousbaci, Findeli, 2005), qui catégorise des étapes et dimensions du projet. Cette interprétation du schéma permet de penser l'objet de la recherche dans sa dimension esthétique (recherche-crédation, recherche-esthétique), sa dimension fonctionnelle (recherche-action, recherche-développement) et sa dimension éthique (recherche-intervention, recherche-participative). Ainsi, la recherche-projet (Findeli, 2003, 2005, 2015) se situe dans le prolongement de la recherche-action en suivant certains principes de la théorie enracinée (grounded-theory) (Strauss et Corbin., 1994) tout en constituant une forme réactualisée de la recherche-participative par l'amélioration et l'expérience des participants à la recherche (Findeli, 2005). Ces derniers sont impliqués dans la recherche des solutions les plus adaptées à leurs besoins et aspirations. La recherche-projet se base sur le principe que les connaissances scientifiques, utiles à la compréhension et au changement d'une réalité sociale, sont générées par l'action. En tant que recherche par le design « actif, situé et engagé dans le champ d'un projet de design » (Findeli, 2015), le designer-chercheur doit « puiser une rigueur méthodologique » dans les nombreuses théories issues des SHS. Une double

problématique amène le designer-chercheur à poser une question de recherche par une question de design, où le design au-delà d'une expérience singulière et d'une problématique d'usage s'intéresse aux « questions fondamentales relatives à l'expérience humaine dans le monde » (Findeli, 2015).

L'apport de la recherche-projet est de situer la recherche-action dans la pratique du projet en design, ce qui implique une démarche itérative, processuelle, qui passe par l'action, en relation avec une question de recherche. Les méthodes créatives du design renouvellent à la fois la pratique du projet et les méthodes de gestion de projet traditionnelles, mais aussi la recherche-action, puisque le design contribue à développer de nouvelles méthodes de production, collecte et traitement des données ethnographiques. Ces « livrables » produits au travers des différentes itérations du projet (objets intermédiaires coproduits avec les participants) sont aussi des données probantes de recherche. La recherche-projet constitue aussi une approche de l'innovation ouverte à l'exploration, au prototypage d'idées et à l'apprentissage par itérations. Cette forme de recherche abductive permet de faire émerger les enjeux sociétaux par les acteurs eux-mêmes qui portent ces enjeux tout au long de la conception participative. Innover c'est partir des tensions qui apparaissent entre les acteurs et les faire s'exprimer pendant le processus de co-conception pour arriver à les identifier et imaginer des solutions pour les régler. Cette approche spécifique de la recherche-projet nous conduit à nous intéresser à l'innovation sociale par le design dans les politiques publiques.

Cette voie de la recherche intègre le design social plus que d'autres pratiques de design notamment parce qu'il dispose de techniques participatives. Loin d'être exclusif à la recherche-projet (ou privilégié à être appliqué à celle-ci) d'autres designs (design spéculatif, design critique, design stratégique) font participer et engage l'acte et la pensée créative avec d'autres sous des formes participatives diverses. Néanmoins le design social s'impose dans ce paradigme qu'offre la recherche-projet, notamment parce qu'il ajoute à l'acte de projection du design un contexte d'interaction de de communication pluriel entre acteurs, partenaires, parties prenantes au projet. Il renouvelle par conséquent la recherche en SHS en dotant le chercheur d'outils pour son enquête (Catoir-Brisson, Watkin, 2021). Cette relation entre le chercheur et la démarche de design social préfigure des formes innovantes et expérimentales de manières de travailler, de produire, et d'échanger avec d'autres. En cela, faire de la recherche-projet ou s'immiscer dans cette voie stimule, pour la recherche ou pour le projet, un intérêt pour les formes coopération et d'association tout comme des systèmes économiques collaboratifs et solidaires.

2. L'économie sociale et solidaire dans le design social

La recherche-projet faisant intervenir le design social interroge *in fine* la durabilité du projet. Cette durabilité du projet, notamment par sa dimension sociale prend essor par les techniques participatives mais aussi les objets mêmes du projet et l'horizon de celui-ci. Ici les formes d'organisations sociales et économiques (économie sociale et solidaire) émergentes constituent une base du développement durable sociétal et environnemental.

2.1 Le design social au prisme du développement durable et de l'ESS

Les pratiques de design social, de conception participative et les techniques participatives dans la dynamique de projet répondent aux impératifs de développement durable par l'économie sociale et solidaire. En dépit de ce postulat, l'évidence mérite un éclairage. En quoi le design social redéfinit-il le développement durable? Est-il opérationnel ou instrumental? De quelle manière le design social se situe-t-il à la croisée du développement durable et de l'économie sociale et solidaire? S'agit-il de comprendre et percevoir le design social comme une réponse à cette quête de développement durable et d'économie sociale et solidaire?

Pour répondre à ce questionnement, il semble pertinent de resituer le design social dans l'histoire du design, pour mettre en valeur ces approches du design qui se sont développées en marge du design industriel en tenant compte d'enjeux sociaux, éthiques et environnementaux. En effet, sortir d'une vision historique du design focalisée sur « la technique et l'innovation dans la création des objets industriels » (Midal, 2009) permet de retracer d'autres approches du design, intéressantes à mettre en perspective avec le design social et l'ESS pour en saisir les valeurs communes. Si le design social est de plus en plus présent dans le débat scientifique aujourd'hui, cette approche du design renoue aussi avec la problématique centrale du design, qui s'interroge sur la manière d'améliorer l'habitabilité du monde (Findeli, 2005). La démarche de William Morris, ancrée dans l'artisanat, une forme d'écologie et le mouvement des Arts & Craft à la fin du 19ème est une référence souvent mobilisée dans le design social, de même que celle de l'école du Bauhaus de l'entre-deux-guerres pour souligner l'intérêt commun pour les démarches collaboratives, associant activité manuelle et intellectuelle et mobilisant des matériaux accessibles. Ce sont aussi les travaux de Victor Papanek qui sont au cœur du lien entre design social et ESS, puisqu'il envisage dès les années 70 le design comme un levier de transformation sociale et environnementale (Papanek, 1971). Il est aussi intéressant d'observer les liens qui se tissent, sans qu'ils ne soient mis en exergue, entre les finalités et les valeurs de la recherche-projet en design social et la recherche-action en ESS. Par exemple, si le terme « design » n'est pas un mot-clé

fréquent dans les articles diffusés via les réseaux socioeco.org ou du RECMA, il y a pourtant une proximité des approches menées dans ces réseaux de recherche-action avec notre approche de la recherche-projet en design social. Ce sont en particulier les thématiques de la durabilité des transformations sociales initiées à différentes échelles d'un territoire, et celle de la posture du chercheur engagé dans des formes de co-construction des connaissances avec des acteurs locaux de ce territoire, constituant ainsi un éco-système complexes de compétences, expertises et connaissances qu'il s'agit d'articuler en situation de projet. La co-construction s'appuie sur la co-production de données et contenus qui engage les participants à revisiter leur rôle et leur posture en contact avec d'autres « dans une intention de neutraliser les hiérarchies sociales et les régimes de pouvoir entre acteurs, la coproduction et l'intelligence collective recherchée peuvent renverser les rôles établis. Des dynamiques ludiques, l'emploi de l'émotion et des dispositifs communicationnels collectifs participent à ces modifications. » (Catoir-Brisson, Watkin, 2021)

De plus, il semble aussi intéressant de préciser la manière dont le design social et l'ESS mobilisent des approches prospectives, comme le co-design prospectif (Abrassard, 2018) pour imaginer des solutions alternatives à l'existant en matière d'innovation sociale notamment. En effet, les trajectoires communes du design et de l'ESS ont déjà été envisagées à partir de la capacité du design à matérialiser des utopies (Bréchet, Bourgne, Duracka, Gravier, Pageault, 2015). C'est en particulier le design fiction qui semble en mesure "de promouvoir l'expression d'un pluralisme de visions qui est un impératif dans la conception de politiques publiques." (Kespern, Lippera, Hary, 2017, p.103)

Dans cette perspective, nous pouvons dire que le design social investit la durabilité et l'ESS dès lors qu'il mobilise ces méthodologies et moyens d'expression au service de l'économie sociale et solidaire. Le design participe ainsi à la co-construction de nouvelles utopies en commun, en contribuant au développement d'un environnement encapacitant, pour favoriser l'émergence de solidarités territoriales. La durabilité peut aussi être mise en perspective avec la participation et la réflexion sur de nouvelles modalités de gouvernance et d'aide à la décision, dans la mesure où le design social propose des formes de co-construction différentes de celles mobilisées par les acteurs traditionnels de la gestion de projet et de l'action publique¹.

Nous proposons d'approfondir ces liens entre design social et ESS à travers l'exploration des thématiques du commun et des communautés.

¹ Notons à titre d'exemple le réseau de l'association La 27ème Région qui associe de nombreuses agences de design qui œuvrent dans les administrations publiques, les territoires dans des démarches de co-construction et par des pratiques qui relèvent du design social.

2.2 Vers l' ESS, les communautés et les communs

Le design social propose une voie alternative au projet pour la mise en œuvre de cet idéal et aspiration sociétale activée par les valeurs d'échanges de l'économie sociale et du travail solidaire. Cela se manifeste par une pensée projectuelle des liens en société au plus proche des communautés, ces dernières pouvant être le résultat d'un sentiment d'appartenance subjectif ou bien l'objet d'un lien structuré par une organisation, d'une communauté d'intérêt. La notion de 'communautés créatives' développée dans le domaine du design (Meroni, 2007, Manzini, 2015) fait ainsi se joindre la notion de ville créative (Florida, 2005, Vivant, 2009) à l'émergence communautaire. Sans pour autant donner une définition à la notion de créativité, celle-ci est envisagée comme une solution qui participe à l'imaginaire collectif et s'illustre par une multiplicité de projets, d'initiatives et d'actions sociales et solidaires. L'innovation sociale menée par les communautés locales prend essor par ces 'communautés créatives' ainsi que sur des réseaux de collaborations, l'action locale, et des outils de gouvernance et de décision collective (Manzini, 2007). Les communautés constituent donc le sujet et l'objet du design social. Ces communautés peuvent aussi parfois être activées par de nouvelles économies (collaboratives, auto-initiées voire auto-gérées) pour lesquelles le design se mobilise aussi afin de garantir leur soutenabilité. Des formes de communautés liées aux consommations durables évoquent bien ces initiatives d'économies sociales et solidaires, par la création de coopératives, de groupes d'achats solidaires (AMAP, SEL), d'échange, de partage et/ou de réparations de biens (ressourceries). Le design social participe à la création de ces nouveaux services et à la mise en place des communautés qui y sont associées, dont les objectifs orientent l'action collective vers un horizon engagé et contestataire. (Dubuisson-Quellier, 2009). En soit, il rejoint l'utopie et l'idéal sociétal mis en avant par l'économie sociale et l'associationnisme. Cette économie et organisation sociale de l'association constitue un élément fondateur de l'innovation sociale et un vecteur de nouvelles pratiques économiques et sociales, régulées et émancipatrices (Laville, 2016). Le design intervient par ailleurs, pour refonder le capitalisme par l'économie collaborative où les innovations sociales et économiques en répondant aux impératifs de durabilité. La construction communautaire prend alors forme par ces échanges économiques de capitaux locaux et décentralisés (résilients, résistants) stimulés par les pratiques de design (design de service, design stratégique) et dont le design social en est un levier (Bauwens, 2015, p. 73). Les liens sociaux qui en résultent indiquent l'objectif de diffusion de la valeur d'usage et de distribution de la valeur d'échange de la logique sociale et solidaire de ces systèmes de bon procédés et économie de résistance : partage de terres, et mise en œuvre de communs. L'imagination collective et le projet participatif mis en avant par le design social contribuent à concrétiser ces collaborations.

Au-delà du design social, le soutien à la création de communautés se manifeste aussi par l'articulation entre différentes échelles d'action, aux niveaux local et global. Cette articulation entre ces deux échelles peut participer à la durabilité des initiatives mises en place, en les pérennisant dans un territoire ou en les déployant dans d'autres territoires dont les problématiques sociales, culturelles et politiques sont proches.

Cette articulation entre local et global, ainsi que la valeur des communautés et leur pouvoir d'action sont aussi au cœur des six principes du design systémique (Design Council, 2021). L'un d'entre eux porte justement sur les allers-retours entre analyse micro et macro, désigné par le terme “*zoom in and out*”. Les trois autres impliquent l'inclusion, et la constitution de communautés collaboratives, connectées, circulaires et régénératives qui impliquent les humains mais aussi l'environnement planétaire, comme le montre le schéma ci-dessous.

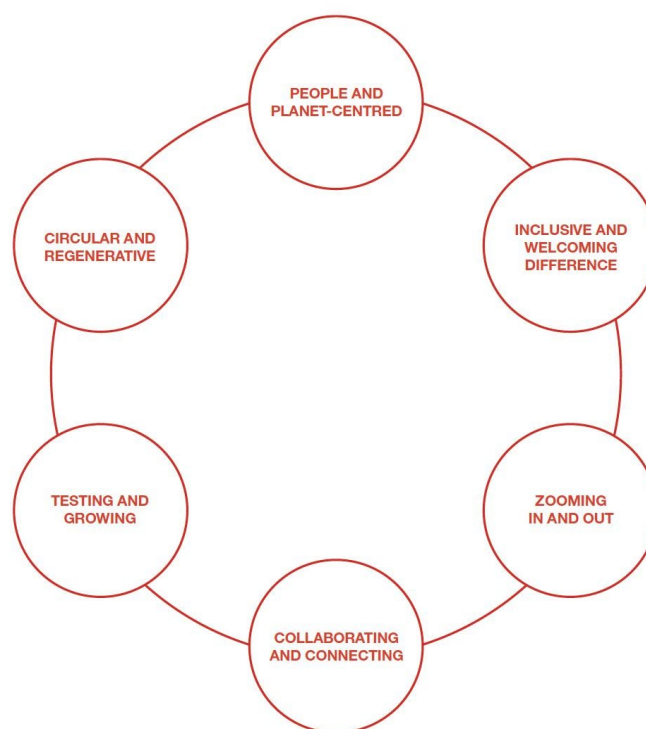


Figure 2 : Six principles for systemic design, *Beyond Net Zero A Systemic Design Approach*, Design Council, 2021.

Les communautés organisées et soutenues par des démarches d'innovation sociale par le design ont des caractéristiques communes avec celles initiées dans le champ de la communication pour le changement social (Gumucio-Dragon, Tufte, 2006), dans lequel le rôle de la communication est de “résoudre les problèmes sociaux collectifs” en la considérant comme une *praxis*, c'est à dire “une réflexion dans l'action des êtres humains sur le monde pour le transformer” (Freire, 1970). Dans cette perspective, les communautés sont au coeur de la communication pour le changement social dans l'objectif “d'impulser des processus de transformation, dans lesquels, à partir de l'articulation entre citoyenneté et réseaux sociaux,

des stratégies de communication basées sur des modèles et styles plus horizontaux et participatifs sont menées à bien pour anticiper d'autres modes de vivre et aboutir à la transformation des structures économiques et politiques dominantes" (Tufte, 2015, p.10). Les communautés ont alors un pouvoir d'action et de conception dans la co-crédation de supports médiatiques contre-hégémoniques qui donnent une visibilité et une légitimité à ces communautés. Et la production et diffusion des dispositifs de communication participent aussi à la création de lien social et d'engagement des participants dans les communautés d'intérêts créées.

La communication pour le changement social et les approches de co-design ont ainsi en commun ce rôle attribué aux communautés pour transformer leur environnement, en mobilisant des leviers d'action à niveau local et global, ce qui renvoie aussi au localisme cosmopolite (Manzini, 2015) et à un design qui s'intéresse de manière systémique aux relations entre les humains et leurs environnements en intégrant des impératifs éthiques, sociaux et environnementaux : "il est possible d'ébaucher un scénario de design en vue de construire une culture unissant le local et le global (localisme cosmopolite) et une infrastructure résiliente capable de requalifier le travail et de rapprocher la production et la consommation (système distribué)." (Manzini, 2015, p. 2)

Enfin, le design social anticipe et repense la construction communautaire par les communautés, mais aussi par la constitution de communs. Des formes d'économies coopératives et locales permettent de resituer les communs au centre des propositions écologiques et durables de la société. Le design social par la recherche-projet trouve dans l'associationnisme et la structuration des liens sociaux un idéal démocratique sociétal et environnemental stimulé par les ressources collectives et partagées des communs. Benjamin Coriat propose ainsi des pistes fécondes à cette construction des communs qui s'accordent bien au projet qu'avance le design social notamment en mettant au centre la nature comme objet de droit ou encore associer les biens et services de biens fondamentaux organisés sous la forme de communs (Coriat, 2017)².

Pour finir, on distingue un intérêt du design social à interroger les transitions environnementales et donc les ressources et les environnements naturels. Ici, le design, dit participatif et prospectif au service du design social permettrait d'orienter les pratiques de design vers un nouveau paradigme d'action. Ce design de transitions (*transition design*) ouvre

² Nous ne relevons que deux propositions parmi les dix propositions de cet ouvrage manifeste car celles-ci nous semblent articuler le projet social, et l'action de design aux questions de durabilité : Proposition 3 « Faire de la nature et des communs des objets de droits et soutenir l'action du Tribunal international des droits de la nature »

Proposition 6 « Les biens et services associés à des besoins et droits fondamentaux doivent être organisés en communs »

des pistes de réflexions nouvelles pour la recherche (Irwin, 2015). Il nous semble propice à l'articuler à une visée prospective basée sur la fiction qui permettent d'expérimenter d'autres manières de construire des solidarités territoriales durables. En cela, nous exposons dans la section suivante des pistes pour la recherche où le design prospectif s'inscrit dans le design social pour imaginer des relations solidaires et durables dans les territoires.

3. Design participatif et prospectif pour se projeter dans des territoires résilients

Nous nous appuyons sur deux études de cas de design participatif et prospectif mobilisées dans le champ des politiques publiques à l'échelle d'une métropole et dans le champ du risque canicule à l'échelle d'un département. Ces deux cas ayant mobilisé, dans des finalités comparables des dispositifs prospectifs pour imaginer des solutions avec les habitants d'un territoire, sont analysés pour expliquer en quoi le design social dans la recherche projet est-il participatif et prospectif.

3.1 Design participatif et prospectif

L'engagement des parties prenantes, bénéficiaires, usagers, et tous participants aux dynamiques créatives se voit stimulé quand l'objectif ou la question du projet dépasse la dimension stratégique ou anticipatrice. La visée prospective du design par des dimensions spéculatives et fictionnelles enrichit le processus participatif. Notre approche de la prospective est proche de la démarche de co-design prospectif (Abrassard, 2018), mobilisée dans différents champs d'interventions, en particulier ceux de l'action sociale et des politiques publiques (Kespern, Hary, Lippera, 2017). Cette démarche "s'appuie sur plusieurs principes, au croisement du design, de la participation et de la prospective : la mobilisation de scénarios d'usages et de prototypes inconnus comme véhicules de découverte et d'exploration (la dimension « design ») ; une démarche de créativité collective avec des participants issus des communautés locales et des experts variés" (Abrassart, Scherrer, Lavoie, Cyr, 2017). Elle renouvelle ainsi la dimension et les outils de la prospective classique habituellement engagée dans une perspective stratégique, par le recours à des activités créatives et participatives mobilisant les imaginaires des parties-prenantes.

Nous illustrons ci-dessous deux expériences (activités prospectives en atelier) de recherche-projet de cet usage du co-design prospectif et participatif en rapport au développement durable.

POPSU : la frise des futurs métropolitains

Nous avons développé à partir d'une recherche collaborative d'observation de projets et de la métropolisation de Montpellier (POPSU Métropole³) un outil prospectif du territoire pour mieux analyser et co-construire des pistes de réflexions, idées ou préconisations. Cet outil prospectif visant à penser et à stimuler une réflexion collective des territoires a été l'objet de plusieurs itérations en s'adaptant aux contextes et situations. Tout d'abord initié lors de la recherche-projet POPSU lors d'un grand atelier avec de multiples acteurs de la métropole (indiquer ici la référence), cet outil prospectif a été appliqué et amélioré lors d'un atelier organisé pour le colloque du réseau OPDE (des Outils Pour Décider Ensemble) et PSDR (Pour et Sur le Développement Régional) en octobre 2019 (Redondo, Watkin, 2020). Dans ce cadre il était destiné aux acteurs locaux du Grand Clermont et du PNR Livradois-Foréz de se saisir de cet outil d'aide à la conception, en vue de rendre visible et d'élargir le spectre des possibilités du territoire clermontois par une démarche participative et par le jeu des représentations. Ici l'outil prospectif relève d'une pratique de design dans le sens où il se matérialise par un média tangible préparé puis manipulé de manière créative par des participants. Il est assimilé au design social parce qu'il répond à une dynamique sociale et territoriale propre. Il emprunte et s'inspire par ailleurs du design spéculatif, et plus spécifiquement du schéma popularisé par les designers Dunne & Raby, appelé 'cône des futurs spéculatifs' (Dunne & Raby, 2013). Ce schéma illustre l'amplitude entre des futurs faisables, possibles, et probables. Cette dialectique prospective pour penser et imaginer les territoires par et avec les acteurs articule l'approche participative du design social à la visée plus stratégique de la prospective (Abrassart, Scherrer, Lavoie, Cyr, 2017). Enfin, la dimension de durabilité de cette frise ne se réduit pas à sa dynamique participative, engageante et communicationnelle, en proposant pour sa réalisation de considérer les trois piliers du développement durable pour structurer la réflexion collective et des propositions. La frise se compose d'un triptyque correspondant aux futurs proposés. Les participants s'engagent à débattre et choisir des images cataloguées et présélectionnées par les organisateurs adaptées à la problématique et au territoire. La dynamique participative s'organise sous la forme de 'tables tournantes'. Il en résulte une frise pour débattre des futurs du territoire et faire comprendre l'importance du futur probable et aboutir à une réflexion croisée à partir des piliers du développement durable.

OPRIC : le casque de voyage prospectif face au risque canicule

³ POPSU (Plateforme d'Observation des Projets et Stratégies Urbaines) est une recherche nationale financée par le PUCA (Plan Urbanisme Construction Architecture). POPSU Métropoles fait intervenir les métropoles et les universités à collaborer ensemble pour réaliser une recherche-action d'analyse des processus métropolitains. Chaque métropole constitue son réseau et partenariat.
<http://www.popsu.archi.fr/popsu-metropoles/montpellier/presentation>

Nous avons aussi proposé un dispositif particulier inscrit dans le contexte d'un projet de recherche portant sur un risque naturel particulier : la canicule, en lien avec le changement climatique, et le soutien des initiatives de populations face à ce risque. Ce projet de recherche s'inscrit dans l'ANR Inplic porté par le laboratoire DICEN du CNAM Paris, UTT-ICD (Université de Technologie de Troyes – Institut Charles Delaunay) et le laboratoire Projekt de l'Université de Nîmes⁴. Il a donné lieu en 2020 à un observatoire du risque canicule : OPRIC⁵. Le dispositif envisagé dans cet atelier s'inscrit dans le champ du codesign prospectif, mobilisé ici pour imaginer des solutions face au risque canicule, situées dans les enjeux du territoire des participants - celui de la région occitanie, et en particulier du département du Gard - en se projetant dans un futur possible à plus de 20 ans, "comme un détour imaginaire pour ensuite penser autrement le présent" (Abrassart, Scherrer, Lavoie, Cyr, 2017). La finalité du dispositif conçu pour l'atelier était de répondre à des scénarios de situations de crise via le design fiction. Pour ce faire, un casque de voyage prospectif était mis à disposition dans un atelier dédié, pour amener les participants à cette activité collaborative à se projeter dans une situation de crise dans un futur proche. Les participants, accompagnés par un animateur, pouvaient jouer 4 rôles : voyageur (celui qui porte le casque), chaman (qui guide le voyage), scribe (qui prend note des échanges sur une planche dédiée), journaliste (qui pose des questions). Le résultat de cet atelier se présente sous la forme d'une série de séances de co-création sur des thèmes diversifiés, comme les tissus réfrigérants par un groupe de makers et ingénieurs au service du bien commun, ou encore des dispositifs d'accompagnement à domicile des personnes âgées ou isolées en situation de canicule etc. Ce dispositif ludique et prospectif est particulièrement adapté à la question du risque qui demande de se projeter pour anticiper et imaginer des alternatives à l'existant. Dans un contexte de crises enchevêtrées en effet-domino, l'anticipation, la co-construction, et l'agilité sont utiles pour questionner les paradigmes de pensée et accepter de vivre avec les incertitudes (Lagadec, 2015). Le design semble une voie pertinente à explorer, en dialogue avec les autres disciplines convoquées par chaque risque, de manière transversale, pour adopter un autre regard et expérimenter des méthodes exploratoires engagées dans la recherche participative. Une invitation à l'innovation sociale par le design qui permet non pas d'appliquer des outils ou une liste de recommandations mais plutôt de développer une capacité de pilotage pour redéfinir rapidement une vision organisationnelle, repérer les meilleures initiatives anticiper et s'exercer à la créativité (Lagadec, 2015).

⁴ Le projet ANR Inplic est présenté en ligne : : <https://anr.fr/Projet-ANR-18-CE39-0017>

⁵ Site web de l'observatoire OPRIC : <http://risquecanicule.fr/>

Ces deux dispositifs prospectifs sont des exemples démontrant la pertinence de mobiliser le co-design prospectif comme un processus de co-crédation de solutions prospectives avec les habitants, pour incarner des situations dans des histoires dans lesquelles on peut se projeter grâce à la force du récit et de la narration. Ces deux exemples rendent manifeste la volonté d'inscrire la démarche prospective dans une approche en design social pour que les solutions imaginées contribuent au soutien des initiatives locales des habitants en les coordonnant avec d'autres acteurs du territoire.

C'est dans cette perspective que le design participatif et prospectif peut englober des dimensions du développement durable et de l'ESS. Il permet en particulier de se projeter dans des imaginaires de la résilience des territoires dans une dynamique prospective et soutenir des transformations durables à trois niveaux (éthique, social, environnemental). Ainsi, le design prospectif complète l'approche participative, socialisante et socialisée du design social parce qu'il mobilise les imaginaires et convoquent à la fois dystopie et utopie pour se projeter vers un idéal d'habitabilité qui englobe les dimensions du développement durable et de l'ESS, en complément de l'innovation sociale.

Discussion et conclusion

Avant de dégager les apports du design social prospectif aux champs de réflexion du développement durable et de l'ESS, nous pouvons identifier les limites de ce travail. D'une part, il serait pertinent d'étudier d'autres projets de recherche inscrits dans ces deux champs disciplinaires pour voir comment se tissent, à la fois aux plans sémantique et méthodologique, les liens entre durabilité sociale et ESS, notamment par le biais du co-design prospectif. Cette mise en perspective sur un corpus de projets plus large pourrait aussi s'étendre à une mise en perspective épistémologique basée sur une revue de littérature systématique, qui pourrait être l'objet d'une recherche dédiée.

Cependant, au terme de cette réflexion, nous avons aussi montré en quoi la recherche-projet pouvait par le design social engager un processus participant à l'économie sociale et de manière solidaire. Nous avons expliqué la manière dont le design social pouvait investir le développement durable et l'ESS en prenant l'exemple de constitution de communs et de formation communautaire dans le projet et dont le design peut prendre part. Nous avons ouvert enfin le design social à visée durable et solidaire par l'approche prospective. Illustré par deux études de cas, le co design prospectif avance la prise en compte de la durabilité et dans une moindre mesure l'ESS.

La recherche-projet en innovation sociale par le design est aussi redéfinie par les champs de réflexion et d'intervention portant sur la transition, comme le *transition design* (Irwin, 2015) qui se caractérise par un nouveau paradigme de la recherche et du design, qui pousse la visée du design social et de l'innovation sociale par le design à prendre en compte autant des

écosystèmes naturels et des paramètres environnementaux que de penser et produire autrement pour une vie plus habitable, des écologies de vie et des systèmes d'échanges durables.

Il semble par conséquent pertinent de questionner les liens entre les processus d'innovation, de transformation et de transition et la manière dont ils sont mobilisés à différentes étapes, parfois simultanées, d'une recherche-projet en design social. Les analyses que nous avons proposées ont permis de montrer comment les dispositifs de co-design prospectif peuvent mettre en action la recherche dans une perspective de durabilité de l'innovation sociale. Finalement, le design social se profile comme un "design solidaire" qui construit et maintient des solidarités économiques et territoriales. Et la durabilité sociale désigne la capacité pour les acteurs d'un projet à maintenir l'engagement des participants, qui créent des transformations au-delà du projet de recherche, dans les organisations et les territoires. Ce "design solidaire" constituerait ainsi une dynamique particulière de la recherche visant à créer et stimuler des actions économiques et sociales d'activation des solidarités et du lien social par des formes d'organisation structurées émancipatrices (Escobar, 2020). Ainsi, quand le design social se focalise sur le développement durable et l'ESS, il entre aussi en dialogue avec d'autres approches comme le *transition design* (Irwin, 2015) et le design autonome (Escobar, 2020), tout en re-définissant ses spécificités.

Bibliographie

Abrassart, C., Scherrer, F. Lavoie, N. et Cyr C., (2017), « Un atelier de codesign prospectif pour imaginer le développement d'un quartier de l'économie circulaire à Montréal », in Arnsperger, C. et Bourg, D., *Écologie intégrale. Pour une société permacirculaire*, Paris : PUF, p. 191-198.

Bate, P., & Robert, G. (2006). Experience-based design: from redesigning the system around the patient to co-designing services with the patient. *Quality & safety in health care*, 15(5), p. 307–310. <https://doi.org/10.1136/qshc.2005.016527>

Bauwens, M. (2015), *Sauver le monde: vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer*, Paris : Éditions les liens qui libèrent.

Birkeland, J (2012) *Design for Sustainability : a sourcebook of integrated Ecological solutions*. London : Earthscan.

Boutinet, J. -P. (1990). *Anthropologie du projet*, PUF.

Bréchet, F. Bourgne, P. Duracka, N. Gravier, B. Pageault, E. (2015). *Design et ESS, trajectoires communes et matérialisations des utopies*, XVème Rencontres du RIUESS Université de Reims – 27 au 29 mai 2015. En ligne : http://www.socioeco.org/bdf_fiche-document-3971_fr.html

Buchanan, R. (1992) Wicked problems in design thinking, *Design Issues*, Vol. 8, Issue 2, The MIT press, 5-21.

Catoir-Brisson M-J, Watkin T. (2021). Quand le design social renouvelle les méthodes de recherche en sciences humaines et sociales. Retour réflexif sur deux recherches-projets en santé et habitat, in Agbessi E. *Art et innovation sociale: Définitions citoyennes et territoriales*, Paris : L'Harmattan, p. 149-168.

Ceschin, F., Gaziulusoy, I. (2016) Evolution of design sustainability: From product design to design for system innovations and transitions, *Design Studies*, Vol. 47, 2016, p. 118-163.

Coriat, B. (2017). *Propriété et communs, idées reçues et propositions*, Paris : Editions Utopia.

Crétiéneau, A. (2010). Economie sociale et solidaire et développement durable : pensée et actions en conjonction. *Marché et organisations*, 1(1), 31-71.

Design Council (2021). *Beyond Net Zero : A Systemic Design Approach*, UK Design Council, April 2021, 60 p..

Deni, M. Catoir-Brisson, M-J. (2019). La place de l'utilisateur en design et son intégration dans les projets (dir.). *Ocula*. <https://www.ocula.it/rivista.php?id=32>

Donetto, Sara & Pierri, Paola & Tsianakas, Vicki & Robert, Glenn. (2015). Experience-based Co-design and Healthcare Improvement: Realizing Participatory Design in the Public Sector. *The Design Journal*, Vol. 18, Issue 2. p. 227-248.

Dubuisson-Quellier, S. (2018). *La consommation engagée*. Paris : Presses de sciences po.

Dunne, A. & Fiona Raby, (2013), *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge: The MIT Press.

Escobar, A. 2020. "Le design autonome, la politique de la relationalité et la communalité". In *Autonomie et design : La réalisation de la communalité*. EuroPhilosophie Éditions.
Doi :10.4000/books.europhilosophie.997

Findeli, A. (2003). Design et complexité : un projet scientifique et pédagogique à visée transdisciplinaire , *L'Autre Forum* (Montréal), Vol. 7, Issue 3, mai 2003, p.11-17.

Findeli, A. (2005). « Die projektgeleitete Forschung : Eine Methode der Designforschung », in Michel, R. (dir.), *Erstes Designforschungssymposium*, Zurich : Swiss Design Network, 2005, p.40-51.

Findeli, Alain & Bousbaci, Rabah. (2005). L'Eclipse de L'Objet dans les Théories du Projet en Design (The Eclipse of the Object in Design Project Theories). *The Design Journal*. Vol. 8, Issue 3, p. 35-49.

Findeli, A. (2015). La recherche-projet en design et la question de recherche : essai de clarification conceptuelle, in *Sciences du Design n° 1*, 2015, p. 43-55.

Florida, R. (2005). *Cities and the creative class*. London : Routledge.

- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Madrid : Siglo XXI.
- Gumucio-Dragon, A. Tufte, T. (2006). *Communication for social change anthology: Historical and contemporary readings*. Communication for Social Change Consortium, New Jersey.
- Irwin, T. (2015) Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research, *Design and Culture*, Vol. 7, Issue 2, p. 229-246
- Keitsch, M. (2012). Sustainable design : a brief appraisal of its main concepts, *Sustainable development*, 20, p.180-188.
- Kerspern, B., Hary, E. & Lippera, L. (2017). ProtoPolicy, le Design Fiction comme modalité de négociation des transformations sociopolitiques. *Sciences du Design*, N. 5 "Innovation Publique", p. 103-113. <https://doi.org/10.3917/sdd.005.0103>
- Lagadec, P. (2015). *Le Continent des imprévus Journal de bord des temps chaotiques*, Manitoba, Paris : Les Belles Lettres.
- Laville, J. L. (2016). L'économie sociale et solidaire: pratiques, théories, débats. Éditions Points.
- Manzini E., (2015), *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation (Design Thinking, Design Theory)*, MIT Press.
- Manzini E. (2007). Design research for sustainable social innovation, *Design Research Now*, Boston, Birkhäuser, p. 233-245.
- Mattelmäki, T. (2008). Probing for co-exploring, *Co-Design*, vol. 4, no 1. p. 65-78.
- Meroni A. (2007). *Creative Communities. People inventing sustainable ways of living*. Milan : Edizioni Polidesign.
- Midal (2009). *Design : introduction à l'histoire d'une discipline*, Paris : Pocket.
- Nicolas-Le Strat, P. (2018). *Quand la sociologie entre dans l'action : la recherche en situation d'expérimentation sociale, artistique ou politique*. Éditions du commun.
- Papanek, V (1971). *Design for the real world : human ecology and social change*, New York : Pantheon Books.
- Redondo, B., & Watkin, T. (2020, December). La frise des futurs métropolitains: un outil de co-design prospectif du territoire. In *Comment adapter et hybrider les démarches participatives dans les territoires? issu du 8° Colloque du réseau OPDE* (pp. 218-231).
- Rittel, H. W., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy sciences*, 4(2), 155-169.
- Sanders, E. & Stappers, P.-J. (2008). Co-creation and the New Landscapes of Design. *CoDesign*. 4. 5-18. 10.1080/15710880701875068.
- Schuler, D. et Namioka A. (ed.). (1993). *Participatory design : Principles and practices*, Routledge.
- Schumpeter (1951), *Capitalisme, socialisme et démocratie*, Paris : Payot.

Strauss, A., & Corbin, J. (1994). *Grounded theory methodology: An overview*. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research*, Sage Publications, Inc, p. 273–285.

Severo, M. & Filipponi, E. (2021). Les sociétés savantes face aux sciences participatives: Un exemple d'innovation collaborative dans le secteur culturel ?. *Approches Théoriques en Information-Communication (ATIC)*, 1(1), p. 107-126.

Tromp N., Hekkert P. (2019). *Designing for society*, London : Bloomsbury.

Tufte, T. (2018). *Communication and Social Change*, Oxford : Polity

Tufte, T. (2015). *Comunicación para el cambio social. La participación y el empoderamiento como base para el desarrollo mundial*, Icaria.

Vivant, E. (2009). *Qu'est-ce que la ville créative?*. Paris : Presses universitaires de France.

Watkin, T., Catoir-Brisson, M-J. (2019). Experimenting productive disagreement between research and project in design : A basemap for action. *The Design Journal*, 2019, 22 (sup1), pp.2221-2223.