

Design social, quels enjeux ?

Enquête auprès du milieu associatif local.

École supérieure
d'art & de design
des Pyrénées

DNSEP Design
Mention Design
graphique Multimédia

Kassandra Vanmansart
2024 – 2025

Pôle Nouveaux médias

ÉSAD·PYRÉNÉES



	2	<u>Introduction</u>
	3	<u>Design social</u>
3		<u>Définition & enjeux</u>
4		<u>Limites / contraintes du design social</u>
6		<u>Cartographie de projets</u>
	10	<u>Milieu associatif local</u>
11		<u>Immersion – études de cas</u>
14		<u>Parallèles au regard du design social</u>
	16	<u>Conclusion</u>
	18	<u>Entretiens</u>
	29	<u>Glossaire</u>
	30	<u>Références</u>
	31	<u>Remerciements</u>

Introduction

En 1963, le graphiste Britannique Ken Garland livre dans le manifeste *First Things First*, ses convictions vis à vis de l'engagement des designers graphiques. Sa volonté n'est pas de pointer du doigt les designers qui consacrent leurs carrières à des sphères considérées superficielles (la publicité par exemple), mais plutôt de leur indiquer des domaines dans lesquels ils pourraient mettre leurs talents au service de la société : « La signalisation des rues et des bâtiments, les livres et les périodiques, les catalogues, les manuels d'instructions, la photographie industrielle, les supports pédagogiques, les films, les émissions de télévision, les publications scientifiques et industrielles **[1]** ».

Plus tard, dans la réédition du manifeste en 1999, dans la revue *Adbusters* **[2]**, il renouvelle son appel aux designers pour qu'ils réorientent leurs priorités vers « des activités plus dignes de nos capacités à résoudre des problèmes ». Quarante ans après la première édition, la liste des activités en question présente quelques différences, le secteur public et les secteurs à but non-lucratif prennent en importance en tant que sphères « nécessitant de toute urgence notre aide et notre expertise ».

En 1971, quelques années auparavant, Victor Papanek a lui aussi affirmé cette théorie en déclarant dans son livre *Design pour un monde réel*, que « le design peut et doit devenir un moyen pour les jeunes de participer à l'évolution de la société. [...] En tant que designers socialement et moralement engagés, souligne-t-il, nous devons répondre aux besoins d'un monde qui est au pied du mur **[3]** ».

Aujourd'hui, près de 25 ans plus tard, on constate que peu de choses ont réellement évolué, laissant la situation toujours aussi urgente. Toutefois, on ne peut pas dire qu'elle ait été ignorée pour autant. Les questions d'éthique et de responsabilité sociale sont devenues des préoccupations courantes dans le discours sur le design, et les discussions se concentrent maintenant davantage sur la manière d'assumer la responsabilité du design et de la publicité au-delà des intérêts du client, plutôt que sur la question de savoir si cette responsabilité existe. En l'occurrence, un nouveau discours s'est développé autour du design, celui du design social. Ce concept se trouvant relativement nouveau, il n'en existe pas encore de définition universellement reconnue. J'utiliserai donc la définition de Max Bruinsma, car c'est celle qui se rapproche le plus justement de ma vision : « Le design social vise à aborder les questions sociales, en collaboration avec les parties prenantes, en tant que question de design **[4]** ».

Dans le cadre de mes études en design graphique, je me spécialise dans la création d'outils à portée éducative. Engagée personnellement auprès de plusieurs associations, j'aimerais à l'avenir proposer mes compétences au service de ces structures. En immersion, j'ai travaillé pendant plusieurs mois aux côtés des parties prenantes des associations, dans le développement de projets sociaux, de la création des outils et prototypes, des premiers tests en situation, jusqu'à l'application finale auprès du public. Dans ce mémoire, je compte donc m'intéresser au design social, une notion récente, verbalisée seulement au cours de ces dix dernières années, en parallèle d'une enquête auprès du milieu associatif local. Quels sont les enjeux du design social ? Comment les associations s'emparent-elles de ces enjeux ? Quelle est la place du design social dans le développement de projets associatifs ?

[1] Ken Garland, *Manifeste First Things First*, édition originale, 1963.

[2] Ken Garland, *Manifeste First Things First*, réédition dans la revue *Adbusters*, 1999.

[3] Victor Papanek, *Design pour un monde réel*, 1971.

[4] Max Bruinsma, *Graphisme en France, Design graphique et société*, 2021.

Pour affiner ma recherche, je vais concentrer mon enquête sur trois associations ayant pour objectif l'éducation et/ou la sensibilisation : la CCFD Terre Solidaire, Arcolan, et Science Odyssée. Dans un premier temps, j'analyserai le concept du design social, son fonctionnement et ses limites, ainsi que des exemples concrets. Ensuite, je mettrai en perspective ces éléments avec les observations recueillies sur le terrain, au sein du milieu associatif.

Design social

De nos jours, les questions d'éthique et de responsabilité sociale sont devenues des préoccupations courantes dans le discours sur le design. Cette nouvelle approche, nourrie par la diversité de ses créateurs et créatrices, représente actuellement un levier essentiel pour accroître la capacité des citoyens à influencer les évolutions sociales, écologiques et culturelles. À un moment où l'innovation dans ces domaines devient presque une nécessité, la plateforme Socialdesign s'engage dans cette voie à travers son manifeste intitulé *En quête de design social* [5], paru en 2020. Son objectif est de contribuer à une meilleure compréhension du design social. Cet ouvrage présente les résultats d'une enquête initiée en 2016, axée sur un travail de veille, visant à rendre visibles et compréhensibles ces pratiques. En émettant régulièrement des appels à publication, la plateforme recense des projets contextuels s'inscrivant dans le champ du design social. Son objectif est d'inscrire les concepteurs comme des acteurs à part entière de la réflexion et de l'organisation de la société, face à l'urgence de penser et de construire les conditions du vivre-ensemble.

Définition & enjeux

Le design social est un vecteur de changement social, écologique et culturel. Les initiatives élaborées par ses créateurs offrent aux résidents l'opportunité de contribuer à la construction de la ville, de la société et de leur cadre de vie immédiat. Ces initiatives se présentent comme des espaces critiques concrets, où le designer doit faciliter une réévaluation de la transformation des espaces, des objets eux-mêmes, ainsi que des pratiques associées. En ce qui concerne le design social, la plupart des concepteurs sont conscients des nuances sémantiques existantes : « design social », « le design d'innovation sociale », « le design responsable », « les pratiques contextuelles », etc. Cependant, beaucoup considèrent que cette catégorisation est superflue. Le design social repose fondamentalement sur l'idée que, malgré la prospérité apparente des sociétés occidentales, celles-ci mettent l'accent sur des besoins non essentiels. En recentrant l'attention sur l'humain et ses véritables besoins, on constate que ceux-ci diffèrent sensiblement des solutions que la société propose actuellement. Il s'agit de travailler sur ces besoins non satisfaits, mais aussi sur les désirs, c'est-à-dire le désir de vivre ensemble, de façonner la société différemment, de modifier les modes de production, etc. En quelque sorte, c'est revenir à certaines valeurs sociales et politiques fondamentales : plutôt que de créer des désirs de consommation, il s'agit de répondre aux besoins d'une société en mutation et aux attentes individuelles et collectives qui façonnent son devenir. Les projets de design social sont toujours conçus et élaborés en étroite connexion avec leur cadre de production, leur « territoire » concret, ainsi que leur « écosystème » élargi. Cela signifie qu'ils sont développés en tenant compte de l'ensemble des acteurs et des ressources qui constituent un territoire donné. L'approche de ce contexte va au-delà des aspects formels et matériels, englobant également l'ensemble des dynamiques immatérielles (sociales,

[5] Plateforme SocialDesign, En quête de design social, 2020.

institutionnelles, culturelles) qui lui confèrent une réalité tangible. Tous les concepteurs revendiquent une approche du territoire « par le bas », en s'immergeant directement dans le territoire et en interagissant avec ses utilisateurs. Cette démarche oblige les designers à enracciner le projet dans la réalité, puis à confronter cette réalité aux outils d'analyse propres au domaine de la conception. La nécessité de percevoir le contexte de manière différente conduit à l'utilisation d'outils d'analyse variés, d'où certains emprunts tels que des ateliers ouverts, des chantiers, des jeux, etc. Ces approches favorisent une compréhension alternative des lieux, intégrant les subjectivités des pratiques et leurs véritables enjeux. Cette volonté de ne pas modéliser de méthode engage une dimension expérimentale souvent revendiquée. Dans le domaine du design social, l'approche ne se limite pas à l'observation, mais implique également l'écoute. Alors que l'observation peut être perçue comme distante et objective, l'écoute nécessite une disponibilité et une attention accrue, ainsi qu'une présence active. Cela implique de consacrer le temps nécessaire. Accorder du temps résonne avec l'impératif de « prendre le temps » pour comprendre le territoire, trouver sa juste position et tisser la communauté des acteurs impliqués dans le projet. Cette implication entraîne des répercussions tangibles sur la structure et la réalisation des projets. La présence physique des concepteurs se traduit par la mise en place d'un processus favorisant un véritable temps d'expérimentation, de rencontres et de partage, qui charge le projet d'une consistance et d'un vécu réels. Une spécificité des projets de design social, souvent considérée comme un élément clé du succès pour les concepteurs, réside dans leur « gouvernance », c'est-à-dire la manière dont ils sont dirigés et encadrés. Le commanditaire doit établir des conditions favorisant une certaine flexibilité dans la définition de la mission et de ses contraintes (calendrier, livrables, etc.). Les cadres réglementaires, tels que la rédaction de cahiers des charges et les appels d'offres, exigent fréquemment un processus de « négociation » tout au long du projet, constituant ainsi la base d'une collaboration indispensable entre les commanditaires et les concepteurs. Certains éléments stratégiques doivent être ajustés en permanence et se reconfigurer en fonction de l'évolution du projet. La technique, définie comme le moyen et le processus de production de formes, constitue bien souvent un enjeu majeur des pratiques de design social. L'autoproduction et le prototypage nécessitent que les designers s'impliquent activement dans la fabrication, établissent une relation avec la matière et privilégient, dans la mesure du possible, des méthodes de production simples. L'utilisation fréquente d'outils open source, d'approches Do It Yourself et expérimentales, s'explique par le désir commun de rendre les processus de production transparents et d'encourager l'expérimentation en tant que moyen d'apprentissage et d'autonomisation, ce qui représente un enjeu culturel important.

Limites / contraintes du design social

La place des usagers est peut-être la préoccupation la plus largement partagée par l'ensemble des concepteurs dans le domaine du design social. Cependant, la définition des groupes visés par le terme « usagers » demeure floue. Il n'est pas toujours possible de collaborer avec ceux qui seront les utilisateurs de demain. Bien que la co-construction soit souhaitable, elle est rarement réalisable. En effet, les utilisateurs, leurs pratiques actuelles, et leurs désirs de pratiques futures, jouent un rôle essentiel dans la conception de produits ou de services. Cependant, même si ces utilisateurs sont importants, leur influence sur la conception n'est pas toujours directe ni simple à intégrer. La manière dont un projet ou une commande est structurée, sa durée, le fait qu'il soit anticipé (ou non), ainsi que les relations déjà en place (entre les parties prenantes ou avec les

utilisateurs), sont autant de facteurs qui influencent comment la conception prend forme. Ces facteurs peuvent rendre l'implication des utilisateurs plus abstraite ou, au contraire, plus concrète. Les outils utilisés dans le processus de design sont orientés vers l'intérêt général, ce qui signifie que le but est de répondre aux besoins collectifs. Cependant, cela ne veut pas dire qu'ils se contentent de répondre à une simple somme d'intérêts individuels ou particuliers recueillis lors de consultations. Autrement dit, l'objectif du design social est de répondre à des enjeux plus larges que simplement satisfaire chaque utilisateur pris isolément. Il est aussi important de souligner que les « utilisateurs » ne se limitent pas à une seule catégorie de personnes. Cela peut inclure tous ceux qui sont concernés par les futurs usages du produit ou du service en question. Cela peut être des individus, les habitants d'un quartier, des professionnels de la santé, des patients, des familles, etc. Dans le cadre d'un projet de design social, tous les acteurs du projet sont engagés dans la démarche, mais également responsables de sa réussite. Cette idée d'engagement suppose une forme de prise de risque collective. Lors de la mise en commun des perspectives, il arrive que les responsables de la structure commanditaire ne comprennent pas clairement les enjeux au-delà de leur propre vision de la demande. Les initiatives sur le terrain peuvent également être entravées par d'autres intervenants locaux tels que les animateurs, les directeurs, les institutions, etc. Étant centré sur l'aspect humain, travailler pour et avec les individus crée une dépendance nécessaire envers les subjectivités impliquées. Par exemple, une démarche peut être confrontée à des dysfonctionnements hiérarchiques et institutionnels si son chef de projet est insuffisamment présent ou éprouve des difficultés à établir et maintenir un cadre. Les commanditaires, souvent guidés par leur propre vision du design social, espèrent également la qualité du processus, en particulier en ce qui concerne les liens et le territoire. Parfois, ils attendent un produit spécifique, mais la démarche de conception peut révéler des pratiques d'utilisateurs nécessitant une livraison différente. Dans ce cas sont en jeu les objectifs du projet : les livrables. L'importance de la clarification des attendus communs est centrale. L'ouvrage résulte d'un processus de conception, étant la forme visible d'un engagement et d'une construction progressive. Une autre limitation inhérente au design social réside dans la sous-évaluation de certaines pratiques qui ne bénéficient pas toujours d'un soutien adéquat. C'est-à-dire que de nombreuses initiatives d'innovation sociale et culturelle demeurent sous-évaluées par les entreprises, les organisations associatives, et les autorités publiques. Ces pratiques de conception demandent un temps de réflexion et un investissement responsable que les contraintes administratives, financières et les circuits courts d'analyses n'offrent que trop rarement. Contrairement à des pays tels que l'Angleterre, la Belgique, l'Italie et les pays du nord, où le design est reconnu comme un moteur de transformations, la France n'a pas encore pleinement adopté cette perspective. En dernier lieu, bien que le design social soit actuellement bien accueilli et que les objectifs humanistes qu'il vise, en se basant sur des valeurs de solidarité, de partage et d'autonomie, soient légitimes, la notion de design social pose néanmoins divers problèmes. Tout d'abord, l'engagement social dans le design ne correspond pas à un domaine défini et établi de pratiques avec ses propres principes, méthodes et public exclusif. Ainsi, tout design n'est pas automatiquement « social » du fait qu'il répondrait aux besoins de la société, ce qui complique son étude et sa compréhension. De plus, la signification du terme « social » reste souvent implicite chez les acteurs, oscillant entre des perspectives sociologiques, économiques ou critiques, entraînant des contradictions dans les objectifs et les moyens. Ensuite, en se focalisant sur le « social », ce design risque de négliger d'autres dimensions en les considérant soit comme secondaires (par exemple, l'esthétique par rapport à

la fonctionnalité), soit comme externes (par exemple, l'écologie par rapport à l'humain), compromettant ainsi son intégralité et son efficacité. Enfin, en répondant aux lacunes du marché et de l'État, le design social s'inscrit dans une logique de soutien, de compensation et de réparation, ce qui peut maintenir une situation de dépendance perverse tant des concepteurs subventionnés, complices du désengagement de l'État, que des bénéficiaires des projets soumis à l'autorité des experts. Cette approche, plus proche de la communication et du contrôle que de l'intégration et de l'autonomie, appelle à une réflexion approfondie, à une complémentarité et à une réinvention du design afin de promouvoir le bien-être des environnements de vie et d'enrichir nos existences en ce monde.

Cartographie de projets

Pour mieux appréhender le fonctionnement concret du design social, j'ai décidé d'analyser trois projets représentatifs de ce domaine. Mon objectif est d'examiner le déroulement, la durée, les intentions initiales des concepteurs ainsi que les spécificités des commandes auxquelles ils ont répondu. Cette étude vise également à illustrer les processus impliqués dans les projets de design social, quel que soit le secteur concerné. Bien que cela nécessite de mettre en parallèle des pratiques issues de disciplines variées à travers des thèmes généraux, l'objectif est d'identifier clairement les caractéristiques communes entre différents champs du design social, comme l'architecture, le design d'objet et le design graphique. Le premier projet, intitulé « Faites la place ! » **[a]**, illustre parfaitement ces principes. Perçu à la fois comme une recherche-action et une étude expérimentale, ce projet a été réalisé par le collectif pluridisciplinaire *FAITES!* avec l'objectif d'analyser les usages de la place des Fêtes à Paris, dans le 19^e arrondissement, dans le cadre d'un budget de 96000 € et sur une durée de six mois. Les acteurs locaux ont été impliqués dès le début, invités à exprimer leurs besoins et à co-concevoir, lors d'ateliers, des prototypes d'objets pour cet espace. L'un des piliers du design social est l'engagement des usagers dans la conception. Ce projet a mobilisé des habitants, des enfants, et même des résidents du foyer Emmaüs à travers des ateliers de co-conception. Cette approche participative permet de répondre aux besoins réels des usagers et leur donne un sentiment d'appropriation. En expérimentant de nouvelles formes d'animation à travers le CAPLA (CAbanon de la PLace) **[b]** **[c]**, le projet a cherché à revitaliser l'espace public et à réunir les acteurs locaux autour de solutions collectives. Le projet s'est également distingué par son écoute active et sa flexibilité. Les besoins des usagers ont été pris en compte, et le cahier des charges a été ajusté à deux reprises en fonction des retours, montrant que le design social implique un processus itératif d'adaptation aux réalités du terrain. En identifiant les forces vives du quartier, le collectif a vu un potentiel pour dynamiser la place, bien que ces ressources humaines se trouvent principalement en périphérie. L'une des questions soulevées était de savoir si ces acteurs locaux accepteraient d'investir le cœur de la place une fois sa fonction de parking supprimée. L'impact social de ce projet est manifeste, non seulement par la transformation de l'espace, mais aussi par la création de liens sociaux. Le CAPLA a servi de plateforme pour favoriser l'interaction entre les habitants, encourager leur participation active et promouvoir l'inclusion de populations marginalisées comme les migrants du foyer Emmaüs. Cette capacité à dynamiser un lieu par des moyens modestes, tels que la transformation d'un container en outil multifonction, est un exemple de l'innovation à petite échelle, une caractéristique clé du design social. Bien que le projet ait été initialement conçu comme temporaire, son succès a conduit à sa prolongation pour deux ans supplémentaires et à l'intégration d'un CAPLA permanent dans les plans

[a]



↑ Projet *Faites la place !*, ateliers de créations, par le collectif *Faites !*

[b]



[c]



↑ Projet *Faites la place !*, CAPLA, par le collectif *Faites !*

d'aménagement futurs de la place. Cela montre que l'expérimentation dans le design social peut avoir un impact durable lorsqu'elle répond efficacement aux besoins des communautés locales. En effet, le prolongement du projet par la municipalité prouve la pertinence de cette démarche dans la planification urbaine, créant des espaces qui évoluent avec leurs usagers. Au-delà de la réorganisation physique de la place, le projet a également proposé des alternatives culturelles et éducatives à travers des ateliers thématiques couvrant des domaines tels que l'écoute, le jeu, la végétalisation et les saveurs. Ces initiatives ont permis aux habitants de s'approprier l'espace et d'introduire de nouvelles dynamiques sociales et culturelles. Le projet, « Faites la place ! » montre clairement comment le design social peut réinventer les espaces publics en les adaptant aux besoins réels des communautés locales, tout en créant des liens sociaux et en générant des transformations durables. Il témoigne de la capacité du design social à transformer des lieux en favorisant la participation, l'inclusion et l'innovation à travers des processus participatifs.

[d]



[e]



↑ Archisculptures, école maternelle le Cordouan, par Sara De Gouy.

Le second projet, nommé « Archisculptures » [d] [e], réalisé par Sara De Gouy, peut être décrit comme une intervention artistique récréative inscrite dans une démarche de design social. Ce projet s'intègre dans le cadre architectural de la nouvelle école maternelle Le Cordouan de Saint-Denis, avec pour objectif de créer un espace de récréation unique. S'inscrivant dans le programme du 1 % artistique [6], la commande publique imposait la création d'une œuvre destinée aux jeux, avec un budget de 106 000 € et une durée de réalisation d'un an. La conception, issue d'un concours, tire parti des contraintes spatiales des poutres en béton qui soutiennent le gymnase en sous-sol. Les « Archisculptures » exploitent les vides créés par ces poutres, transformant les formes géométriques en volumes ludiques où la couleur, utilisée pour créer du contraste et de l'harmonie, enrichit l'expérience visuelle et sensorielle des enfants. Dans une perspective de design social, le projet met en avant une approche participative centrée sur les usagers finaux, à savoir les enfants de 3 à 6 ans. Bien que la co-construction préalable avec les usagers n'ait pas été possible en raison de la nouveauté de l'école, quatre journées complètes d'ateliers pédagogiques ont été organisées avec les classes de maternelle. Ces ateliers ont permis aux enfants de s'initier à des thèmes tels que la géométrie, la couleur et l'imaginaire, renforçant leur appropriation de l'espace. Valorisant l'implication active des communautés concernées, cette démarche a permis aux enfants de participer symboliquement à la création de leur futur espace de jeu. En intégrant les structures en béton déjà existantes, Sara De Gouy a su exploiter l'architecture de l'école pour créer des volumes géométriques qui s'insèrent naturellement dans l'espace. Cette flexibilité dans l'usage de l'espace public permet aux enfants de réinterpréter les formes proposées : un bateau, une maison ou même une tranche de fromage géante. Cette flexibilité est un principe clé du design social, qui cherche à encourager la créativité et l'autonomie des usagers dans leur interaction avec l'espace. Le respect des normes de sécurité, un enjeu essentiel dans la conception des aires de jeux, a été pris en compte dès le début. Une collaboration étroite avec un bureau de contrôle spécialisé a permis de valider les aspects techniques de l'œuvre, y compris les hauteurs de chute, les angles de courbure et les pentes, garantissant une expérience sûre tout en respectant l'intention artistique. Cela témoigne de la manière dont le concepteur intègre des contraintes techniques pour offrir un environnement à la fois enrichissant et sécurisé.

[6] Disposition légale française dite du « 1 % artistique » institue la création d'œuvres d'artistes-plasticiens contemporains associés à la création architecturale publique.

Le projet « Archisculptures » vise également à avoir un impact social fort en créant un environnement stimulant pour le développement de l'imaginaire des enfants. Les formes abstraites et colorées invitent à l'exploration libre, contribuant à leur développement cognitif, social et émotionnel.



↑ Archisculptures, ateliers, école maternelle le Cordouan, par Sara De Gouy.

En offrant un espace de jeu ouvert à l'interprétation, ce projet va au-delà des aires de jeux traditionnelles en invitant chaque enfant à se construire son propre univers. Enfin, bien que le projet ait été initialement conçu dans le cadre d'une commande artistique temporaire, il a été intégré de manière durable à la cour de l'école, devenant un élément permanent du quotidien des enfants. Cela illustre une nouvelle fois l'ambition de la conceptrice à créer des interventions pérennes, destinées à enrichir durablement la qualité de vie et le bien-être des communautés. Le projet « Archisculptures » incarne les principes du design social, en mettant l'accent sur la participation des usagers, l'adaptation au contexte architectural, la sécurité, l'innovation et l'imaginaire. En transformant un simple espace de cour en un lieu de jeu, d'exploration et de créativité, ce projet montre comment le design social peut transformer des espaces publics en lieux d'appropriation collective et de développement humain, tout en répondant à des besoins esthétiques, fonctionnels et sociaux.

Enfin, en 2013, Vincent Lacoste, metteur en scène et chorégraphe, a lancé le projet « Senior mobile » [f] [g] lors d'une résidence « Culture et santé » à la maison de retraite Albert-Jean à Luneray, avec un budget de 32 000 € sur une durée de deux ans. Ce projet repose sur une approche centrée sur les besoins des personnes âgées et à mobilité réduite. À travers des ateliers de danse utilisant le mobilier disponible, l'objectif de Vincent Lacoste était de favoriser des déplacements corporels inattendus et bénéfiques chez les participants. Le succès de ces ateliers a inspiré la conception de prototypes d'assises mobiles, adaptés aux besoins spécifiques de ces personnes. Le premier prototype, introduit à l'EHPAD, s'appuyait sur une expérience similaire menée avec une jeune femme polyhandicapée. Face aux défis liés au développement de ces prototypes, le concepteur a collaboré avec la designer Sophie Larger pour imaginer une gamme d'assises mobiles. Des subventions ont permis la fabrication de trois prototypes spécifiques, testés lors d'une seconde résidence. Ces prototypes visaient à stimuler la mobilité en jouant sur différentes parties du corps, comme le plexus et les jambes, et incluaient des doubles assises permettant une interaction en tandem. Cette démarche de co-conception a permis d'adapter les prototypes aux besoins des usagers tout en renforçant leur sentiment d'appropriation. En mars 2017, une campagne de financement participatif a été lancée pour produire 14 assises adaptées à des tailles variées, basées sur les prototypes testés. La pérennisation du financement public a

[f]



[g]



↑ Projet Senior mobile, maison de retraite Albert-Jean à Luneray, par Vincent Lacoste.

permis la poursuite des ateliers lors d'une troisième résidence en 2017–2018, avec une extension à d'autres structures comme l'OPAD de Dieppe et le Foyer de vie de l'APEI, accueillant des personnes âgées en situation de handicap. Ce mobilier, en plus de redonner des mobilités corporelles, a procuré aux utilisateurs des sensations de plaisir et de détente, et a servi de médiation sociale, favorisant les échanges entre résidents et danseurs, tout en renforçant les liens sociaux et en stimulant la mémoire collective. L'innovation de ce projet réside dans l'intégration de la mobilité au sein d'un cadre artistique, offrant ainsi une expérience nouvelle de danse avec des assises mobiles. Cette démarche réduit les barrières physiques et sociales, en permettant à des personnes souvent marginalisées par leur condition physique de participer à des activités culturelles. Les bals participatifs organisés grâce à un financement supplémentaire de la Fondation de France [7] et avec le soutien du festival ZOA [8], ont ainsi ouvert la voie à une plus grande inclusion et à une accessibilité universelle, en impliquant des personnes à mobilité réduite dans ces événements. L'évolution du projet montre également sa flexibilité et son potentiel de pérennisation dans différents contextes. Après Luneray, les ateliers ont été déployés dans d'autres structures, soulignant l'impact durable de cette démarche. En mettant l'accent à la fois sur la mobilité physique et les interactions sociales, « Senior mobile » a un impact tangible sur le bien-être des personnes âgées et en situation de handicap, en réintroduisant le plaisir, le jeu et la liberté dans leur quotidien. Ce projet dépasse la simple réponse fonctionnelle aux limitations physiques des participants en offrant une expérience de bien-être holistique, tant sur le plan physique que psychologique. Le projet « Senior mobile » illustre parfaitement la démarche du design social par son approche participative, son attention à l'inclusion, son innovation en matière de mobilité et son impact social positif. Il montre comment des objets fonctionnels peuvent se transformer en outils d'expression créative et de renforcement des liens sociaux, tout en répondant aux défis posés par un âge avancé et la mobilité réduite.

Cette cartographie de projets permet de mieux comprendre le design social en action, en illustrant son fonctionnement concret, ses limites, et son potentiel d'impact social à long terme. L'analyse de ces trois projets représentatifs du design social, avec une attention particulière sur les intentions initiales des concepteurs et les spécificités des commandes, permet de dégager des caractéristiques communes au design social dans divers domaines. Ces projets montrent que la participation des usagers, bien que souhaitée, peut être difficile à organiser de manière concrète et continue, un enjeu fondamental déjà souligné précédemment. Le projet « Faites la place ! » incarne cette complexité. Bien que conçu dans une optique de co-conception, la participation active des habitants du quartier, des enfants, et des résidents du foyer Emmaüs a montré que les utilisateurs finaux jouent un rôle crucial dans la conception, mais que leur influence directe peut être limitée par la structure même du projet ou par les relations existantes entre les différents acteurs locaux. L'implication des usagers a permis d'ajuster le projet en fonction des retours reçus, ce qui met en lumière le caractère itératif du design social, où les besoins et attentes peuvent évoluer au fil du temps. Cependant, l'implication des usagers peut parfois rester abstraite, notamment lorsqu'il existe des contraintes administratives ou hiérarchiques entre les parties prenantes, réduisant la possibilité d'une véritable co-construction. Dans ce projet, le CAPLA (CAbanon de la PLAce) a servi de lieu de rencontre et d'échange, renforçant le lien social et l'appropriation collective de l'espace. Comme souligné précédemment, le design social ne vise pas

[7] La Fondation de France réunit donateurs, fondateurs, bénévoles et porteurs de projet sur tous les territoires. Son ambition : contribuer à construire des solutions efficaces et durables pour répondre aux enjeux de la société.

[8] Zoa : Zone d'Occupation Artistique, festival de danse contemporaine et de performances.

uniquement à répondre à une somme d'intérêts individuels, mais cherche à traiter des enjeux collectifs plus larges et à favoriser la solidarité et l'autonomie des usagers. Ce projet a révélé que, bien que les usagers puissent être impliqués, le résultat final peut diverger des attentes initiales, exigeant une clarification constante des objectifs du projet et des livrables attendus. Le projet « Archisculptures » de Sara De Gouy illustre également cette dualité entre la participation souhaitée et la réalité de sa mise en œuvre. Destiné aux jeunes enfants de la nouvelle école Le Cordouan de Saint-Denis, ce projet valorise la créativité et l'autonomie des usagers. Toutefois, la co-construction n'a pas pu être réalisée dès le départ en raison de la nouveauté de l'école, soulignant que la participation des usagers dépend souvent des conditions du projet et des contraintes environnementales. L'implication symbolique des enfants dans le processus de création à travers des ateliers pédagogiques leur a permis de s'approprier cet espace, rappelant que l'adaptation au contexte et aux usagers est une caractéristique centrale du design social. En termes de flexibilité et d'adaptation aux contraintes environnementales, « Archisculptures » met en avant un autre aspect du design social qui consiste à intégrer les éléments déjà présents dans le cadre architectural de l'école. La conception des volumes géométriques à partir des poutres en béton illustre comment le design social exploite les ressources existantes pour créer des solutions innovantes et adaptées. Enfin, le projet « Senior mobile » de Vincent Lacoste reflète l'engagement du design social envers les populations vulnérables et montre comment il peut promouvoir des expériences enrichissantes pour des personnes souvent marginalisées, ici des résidents d'EHPAD et des personnes âgées en situation de handicap. Le design social, en répondant aux lacunes du marché et de l'État, peut parfois créer une dépendance vis-à-vis des subventions ou des autorités. Cette dépendance est ici atténuée par une démarche collaborative et une réflexion profonde sur les besoins des usagers. Le projet met en évidence l'importance de l'autonomie et de l'inclusion, en encourageant une participation active et une accessibilité universelle à travers les assises mobiles, qui permettent aux résidents de participer à des activités de danse en dépit de leurs limitations physiques. Dans l'ensemble, l'analyse de ces trois projets met en lumière les limites et les défis inhérents au design social déjà évoqués. Bien que la participation des usagers soit au cœur de cette démarche, elle reste conditionnée par des contraintes de structure de projet, de financement et de contexte.

Milieu associatif local

Comme mentionné précédemment, mon objectif dans ce mémoire est d'explorer le design social de manière générale, tout en établissant un lien entre la mise en œuvre de projets de design social et la création de projets au sein du milieu associatif. Pourquoi m'intéresser au milieu associatif dans le cadre de ma recherche sur le design social ? Premièrement, les associations regroupent des individus partageant des valeurs et des idées communes, unissant leurs efforts pour atteindre des objectifs collectifs : elles créent du lien. Deuxièmement, les associations jouent un rôle essentiel en mettant en œuvre des politiques publiques que les institutions ne prennent pas en charge. Elles se concentrent souvent sur des domaines tels que l'insertion, la petite enfance ou la jeunesse, et comblent ainsi des lacunes importantes. Enfin, elles poursuivent aussi d'autres objectifs, tels que des activités ludiques ou des initiatives à destination de la jeunesse, en réponse à des manques éducatifs. Ces missions correspondent directement à celles que l'on retrouve dans le domaine du design social. C'est pourquoi il m'a paru pertinent, dans le cadre de cette recherche, de m'immerger

au sein de ces associations, pour créer des projets à leurs côtés, vivre leur déroulement, et mieux comprendre de manière concrète les enjeux et les dynamiques qui les animent.

Immersion – études de cas

Dans le cadre de cette immersion j'ai donc travaillé avec trois associations locales sur des projets très différents. La première association dont il est question est Arcolan, dont la mission principale est la protection et la défense des droits LGBTQIA+. L'axe prioritaire de cette structure, et celui sur lequel ils m'ont sollicité, est l'accompagnement et la prévention auprès des jeunes. Cet aspect est fondamental pour l'association, qui bénéficie à cet effet de l'agrément de l'Éducation nationale pour intervenir dans le rectorat de Bordeaux. Un groupe de cinq bénévoles, formés pour ces interventions, est en mesure d'intervenir, mais la disponibilité limitée de ces bénévoles ne permet pas toujours de répondre à toutes les demandes. C'est pour pallier cette problématique que l'association a souhaité développer un projet de malle pédagogique itinérante.



↑ Malle pédagogique itinérante, Arcolan

L'objectif de ce projet est de mettre à disposition des Centres de Documentation et d'Information (CDI), ainsi que des équipes éducatives des collèges et lycées, une sélection de supports de référence (livres, encyclopédies, ouvrages historiques, bandes dessinées) afin de répondre aux questions des jeunes concernant leur orientation affective ou leur identité de genre. Ce projet vise également à lutter contre les discriminations auxquelles ces élèves peuvent être confrontés, tout en favorisant l'organisation de journées de sensibilisation aux questions LGBT+ au sein des établissements. Lorsque les bénévoles ne sont pas disponibles pour intervenir en personne, la malle pédagogique peut être déposée dans les établissements pour une durée de trois semaines, offrant ainsi aux élèves la possibilité de consulter librement et anonymement les ouvrages (l'emprunt des livres est confidentiel). Cela permet aux jeunes de trouver des réponses à leurs questions en toute autonomie. La malle est également utilisée après les interventions de prévention, offrant une ressource supplémentaire à ceux qui n'osent pas poser de questions en public. Le projet a été développé avec un budget de 1000 €, sur une durée d'un an, incluant la phase de recherche, de documentation, de validation des ressources et de test auprès du public. À ce jour, une première malle a été créée, rassemblant 80 ouvrages, dont environ deux tiers traitent des discriminations LGBT+phobes et un tiers des discriminations en général. Le projet de la malle pédagogique itinérante de

[h]



[i]



↑ Jeux des solutions, Festival des solidarités 2023, CCFD.

[j]



↑ Jeu du tri, Festival des solidarités 2023, CCFD.

[k]



↑ Twister, Festival des solidarités 2023.

l'association Arcolan est un exemple de projet qui pourrait s'inscrire dans une démarche de design social, visant à lutter contre les discriminations LGBT+ en milieu scolaire. Cette initiative offre aux jeunes des ressources sur l'orientation affective et l'identité de genre, tout en respectant leur besoin d'anonymat. Ce projet favorise l'autonomie des élèves, s'appuie sur la collaboration avec les établissements éducatifs, et cherche à avoir un impact durable et inclusif dans la lutte contre les discriminations.

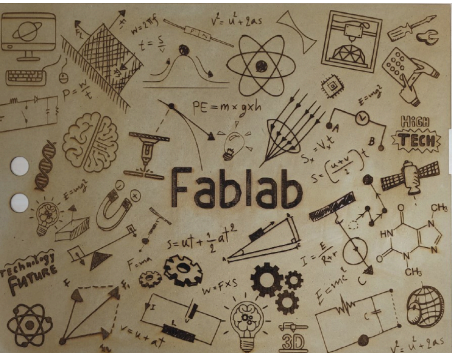
La seconde association avec laquelle j'ai collaboré est la CCFD-Terre Solidaire (Comité Catholique contre la Faim et pour le Développement) [h] [i]. À Pau, c'est une petite structure qui mène des actions de sensibilisation auprès des collégiens et lycéens, tout en apportant un soutien aux migrants. J'ai été sollicitée pour les aider à concevoir des jeux éducatifs destinés au festival des solidarités, qui s'est tenu au village Emmaüs le 24 décembre 2023. Le projet disposait d'un budget limité de 100 € et d'une échéance de trois mois. En raison de ces contraintes, nous avons utilisé des objets de récupération et des techniques de Do It Yourself. Le premier jeu créé, destiné à un public jeune, était un chamboule-tout. Grâce au partenariat avec le village Emmaüs, nous avons facilement trouvé des boîtes à recycler. Après un bon nettoyage, et un flocage papier fait maison, elles étaient parfaites. Le but du jeu était simple, nous avons collé des étiquettes « problèmes » sur les boîtes, et lorsque les boîtes tombaient, il fallait trouver une solution au problème. Un tableau de proposition de solutions était proposé en appuis pas loin. Le second jeu, inspiré du Molky, suivait un principe similaire. Nous avons utilisé des quilles en bois récupérées chez Emmaüs, sur lesquelles nous avons collé des étiquettes « problèmes ». Le but restait le même : renverser les quilles et proposer des solutions. Le troisième jeu était un défi de rapidité. Des fruits et légumes en plastique étaient disposés dans une boîte, et les joueurs, répartis en deux équipes, devaient les trier selon des thèmes comme « locaux », « de saison hivernale » ou « produits majoritairement cultivés au Maroc ». Les faux fruits et légumes, récupérés dans une dînette d'Emmaüs, manquaient toutefois de diversité. J'ai donc aidé à établir un partenariat avec une autre association locale, Science Odyssée, qui a imprimé en 3D les éléments manquants à faible coût (3/5 € par impression) [j]. Enfin, le dernier jeu, est un twister autour de la thématique de la production [k]. Le participant doit remonter la chaîne de production d'une matière première. Au lieu des couleurs, quatre catégories sont disponibles : matière première, produit, lieu de production, marque. Ainsi, si je me trouve sur la matière première « huile de palme », et que la roue tombe sur la catégorie produit, je dois alors poser un de mes membres sur la case « pâte à tartiner ». Il en va de même pour pneu et pétrole par exemple, et ainsi de suite. Le projet mené par la CCFD-Terre Solidaire illustre une approche visant à sensibiliser les jeunes aux enjeux de solidarité et de développement durable. Conçu autour de jeux éducatifs interactifs, il s'appuie sur des principes clés : interaction, jeu en groupe, apprentissage par l'amusement. Le projet mobilise des acteurs locaux comme le village Emmaüs pour la récupération des matériaux et l'association Science Odyssée pour la création d'éléments manquants grâce à l'impression 3D. Malgré des contraintes budgétaires et temporelles, il innove en proposant des solutions créatives avec des techniques de Do It Yourself et des objets recyclés, réduisant l'empreinte écologique. Les jeux conçus sont accessibles, inclusifs, et encouragent les jeunes à réfléchir de manière autonome sur des questions globales, renforçant leur sens critique et leur engagement. En abordant des thèmes comme les chaînes de production et la consommation responsable, le projet vise un impact social durable et un changement de mentalité. Il montre ainsi comment le jeu peut transformer des ressources limitées en une opportunité éducative et sociale, et pourrait donc tout à fait s'intégrer dans un projet de design social.

[I]



↑ Atelier 3D, Science Odyssee Pau

[m]



[n]



↑ Éléments de portes, nouvelle signalétique, Science Odyssee.

La dernière association avec laquelle j'ai collaboré est Science Odyssee, un centre dédié à la culture scientifique, industrielle et technique, situé dans un quartier prioritaire de la ville [I]. Ce centre, très complet, propose des activités allant de l'éducation aux sciences et aux nouvelles technologies, à la création 2D, 3D, textile, et numérique. Installée depuis 2020 dans les anciens locaux d'un Pôle Emploi, l'association souhaitait désormais repenser ses espaces et sa signalétique pour améliorer l'expérience des visiteurs. Le principal enjeu était de transformer cet ancien espace administratif, peu propice à la créativité scientifique, en un lieu inspirant et fonctionnel. Plusieurs contraintes ont guidé notre travail [m] [n] :

1- La gestion des espaces : Science Odyssee offre une grande diversité d'activités, et il était essentiel de créer des zones clairement définies pour chaque usage. Cela a impliqué le déplacement de cloisons, l'ajout de nouveaux éléments et la pose de parquet pour délimiter certaines zones.

2- Le parcours visiteur : Le centre manquait de clarté quant aux différents espaces et leurs fonctions. Pour résoudre cela, nous avons installé des panneaux de plexiglas gravés, suspendus au plafond, ainsi que des plaquages en MDF gravés sur les portes pour une signalétique plus lisible.

3- Le budget et le temps : Le projet devait respecter un budget limité à 5 000 € et être finalisé en 15 jours. Grâce aux ressources disponibles au centre et à l'utilisation de techniques de Do It Yourself, nous avons réussi à réduire les coûts. Cependant, malgré l'engagement des bénévoles et des salariés, le délai n'a pas été entièrement respecté. Bien que l'essentiel des travaux ait été accompli, ils se poursuivent encore un mois après, pendant les heures de fermeture du centre. Ce projet de réaménagement a permis à Science Odyssee de mieux répondre aux besoins de ses usagers, tout en s'adaptant aux contraintes de ressources et de temps.



↑ Simulation panneau d'indication, nouvelle signalétique, Science Odyssee.

L'objectif principal de ce projet était de rendre un ancien espace administratif plus accueillant et propice à la créativité scientifique, tout en tenant compte des contraintes budgétaires et temporelles. En visant à rendre la culture scientifique plus accessible et inclusive pour les habitants du quartier, en particulier ceux ayant moins de ressources, ce projet pourrait totalement s'incorporer dans une démarche de design social. L'approche a impliqué là aussi l'utilisation de

techniques Do It Yourself et la participation de bénévoles, renforçant la dimension collective et durable du projet. Le réaménagement a transformé l'espace en zones fonctionnelles adaptées aux diverses activités que propose le centre, avec une signalétique améliorée pour faciliter l'orientation des visiteurs. Bien que le délai n'ait pas été respecté, la flexibilité du processus a permis de poursuivre les travaux sans perturber les activités. Le projet montre comment la conception peut favoriser l'appropriation collective, répondre à des besoins sociaux et améliorer la qualité de vie dans des quartiers défavorisés. Participer à ces trois projets associatifs, m'a permis de comprendre le fonctionnement et la structure de la création de projet en milieu associatif, et le rôle que je pouvais y jouer, en tant que futur designer.

Grâce aux entretiens menés avec ces différents acteurs, j'ai pu mieux comprendre le fonctionnement du milieu associatif. La plupart de ces associations conçoivent et développent elles-mêmes leurs dispositifs, souvent avec des moyens limités, se contentant de papier, d'un logiciel libre comme LibreOffice et d'une imprimante de bureau. En tant que designer, je suis convaincue qu'il y a énormément à apprendre de cette approche. J'ai également été confrontée à des modèles associatifs variés, comme la CCFD et Arcolan, composés exclusivement de bénévoles, et Science Odyssée, qui compte 80 % de salariés. Ce qui m'a frappé, c'est que, malgré des budgets et des ressources très différents, ces associations rencontrent toutes le même défi : la gestion des effectifs. Dans les associations composées uniquement de bénévoles, le temps que ces derniers peuvent consacrer aux projets est limité, ce qui freine souvent leur avancement. À l'inverse, dans les structures employant des salariés à plein temps, comme Science Odyssée, les projets avancent plus vite, mais cela entraîne une augmentation rapide du nombre de projets à gérer. Finalement, dans les deux cas, le problème reste le même : le temps nécessaire pour mener à bien les projets dépasse souvent les capacités des bénévoles et/ou des salariés, rendant essentiel le recrutement de nouveaux membres, qu'ils soient bénévoles ou salariés. Les projets associatifs menés avec Arcolan, le CCFD Terre Solidaire et Science Odyssée illustrent eux-aussi les principes et les défis du design social. Ces initiatives montrent l'importance d'une démarche participative et collective, où les usagers ne sont pas de simples bénéficiaires, mais des acteurs centraux du projet. En répondant aux besoins spécifiques de chaque groupe, ces projets visent un impact social durable, renforçant l'autonomie et favorisant l'inclusion. Cependant, la mise en œuvre des projets se heurte souvent à des limites, notamment des contraintes budgétaires. Par exemple, bien que le projet de Science Odyssée ait permis une transformation significative de l'espace, le respect strict des délais a été difficile à maintenir, reflétant la tension entre l'ambition et les contraintes opérationnelles. De plus, ces initiatives doivent équilibrer des objectifs fonctionnels et esthétiques tout en évitant de devenir des actions de « compensation ». En travaillant au cœur de ces projets, l'expérience a révélé l'importance d'un engagement commun et d'une réinvention continue des processus de design pour répondre aux besoins de chacun sans tomber dans une simple addition d'intérêts individuels. Ainsi dans ces projets, la conception apparaît comme un levier essentiel pour améliorer la qualité de vie, mais nécessite une réflexion continue sur ses objectifs et ses moyens pour ne pas perdre de vue sa mission de transformation sociétale.

Parallèles au regard du design social

Les projets de design social et les projets associatifs partagent de nombreux points communs tout en présentant des différences marquées en termes d'objectifs, de méthodes et de portée. Tous deux cherchent à résoudre des problématiques sociales ou environnementales, que ce soit pour améliorer la

qualité de vie, réduire les inégalités, ou promouvoir l'inclusion sociale. Ils adoptent une approche centrée sur l'humain, en mettant l'accent sur les besoins des bénéficiaires et en encourageant la participation active des communautés dans la co-création des solutions. Que ce soit dans le design social ou dans le milieu associatif, l'utilisation des ressources locales et limitées est une pratique courante, souvent soutenue par des stratégies telles que le recyclage, le bricolage ou l'autogestion. La dimension collaborative est cruciale dans les deux cas, impliquant la coopération entre bénévoles, partenaires et bénéficiaires pour développer des solutions renforçant les liens sociaux et favorisant la co-création. Le milieu associatif, quant à lui, repose souvent sur la mobilisation de personnes partageant des valeurs communes pour atteindre des objectifs sociaux précis. Les associations sont souvent créées pour répondre à des besoins que la société ne parvient pas à satisfaire. Cela peut concerner divers domaines, tels que l'aide aux personnes en difficulté, l'accès à l'éducation, la santé, la protection de l'environnement, etc. Les projets menés par ces associations sont donc spécifiquement conçus pour combler ces lacunes ou insuffisances, en offrant des services, des soutiens ou des ressources nécessaires à ceux qui en ont besoin. Par exemple, une association pourrait créer un programme de repas pour les personnes sans abri dans une ville où ce besoin est important. En revanche, le design social se distingue par son approche. Plutôt que de simplement répondre à un besoin immédiat, il utilise des principes de conception pour aborder des problèmes sociaux de manière plus globale et systématique. Le design social adopte une méthode stratégique et créative, impliquant souvent des recherches approfondies sur les utilisateurs et les contextes sociaux. Par exemple, un designer social pourrait travailler sur un projet visant à améliorer l'accessibilité des services publics pour les personnes handicapées, en concevant des solutions innovantes qui prennent en compte leurs besoins spécifiques. Le design social utilise des méthodes de conception comme le design thinking, la recherche utilisateur, le prototypage et les tests pour développer des solutions nouvelles, que ce soit dans l'amélioration des services publics, la conception de produits accessibles ou la création d'espaces urbains inclusifs. Malgré ces distinctions, les deux approches sont complémentaires. Le milieu associatif peut bénéficier de l'approche stratégique et créative du design social pour développer des solutions plus efficaces, durables et adaptées aux besoins des communautés. En intégrant des méthodes de conception dans la création de projets sociaux, il est possible de générer des initiatives plus innovantes et pertinentes. Cependant, des différences majeures persistent. Le design social privilégie l'innovation et une démarche méthodologique rigoureuse, souvent pilotée par des professionnels rémunérés. Il se concentre sur des problèmes systémiques et cherche à apporter des solutions novatrices. En revanche, les projets associatifs sont plus orientés vers des actions concrètes et immédiates, souvent en réponse à des besoins définis. Leur méthodologie est généralement moins formalisée, plus réactive et dépend largement du bénévolat. Les associations privilégient une aide continue et éprouvée, où l'innovation n'est pas nécessairement prioritaire par rapport à l'efficacité opérationnelle à court terme. En résumé, bien que partageant une approche humaine et collaborative, les projets de design social s'inscrivent dans une démarche créative visant à proposer des solutions, tandis que les projets associatifs se concentrent sur l'action immédiate et le soutien direct aux communautés, dans une logique de continuité et d'accompagnement à long terme. Ces deux approches, bien que différentes, peuvent s'enrichir mutuellement pour répondre de manière plus efficace aux défis sociaux.

Conclusion

Nous avons pu voir au cours de cet écrit l'émergence du design social comme une approche du design centrée sur l'éthique et la responsabilité sociale. Nous avons mis en lumière le rôle crucial de cette pratique dans l'influence des évolutions sociales, écologiques et culturelles, avec la plateforme Socialdesign comme un acteur clé dans la promotion de cette approche. Cette nouvelle notion vise à répondre aux besoins non satisfaits et aux désirs des individus et des communautés, en favorisant le vivre-ensemble et en repensant les modes de production. Les projets de design social sont conçus en étroite collaboration avec leur contexte de production, en tenant compte des acteurs et des ressources locales. Une approche « bottom-up » est privilégiée, où les concepteurs s'immergent dans le territoire et interagissent avec les utilisateurs pour comprendre leurs besoins réels. L'observation et l'écoute active sont essentielles, et les concepteurs accordent du temps pour comprendre pleinement le contexte de création. La gouvernance des projets de design social est flexible, favorisant la collaboration entre commanditaires et concepteurs. La technique et les méthodes de production sont également importantes, avec une tendance vers l'autoproduction, le prototypage et l'utilisation d'outils open source pour favoriser la transparence et l'autonomisation. En résumé, le design social représente une approche du design axée sur la résolution des problèmes sociaux, en collaboration avec les communautés locales, tout en mettant l'accent sur la transparence, l'autonomisation et le développement durable. Cependant, bien que la place des usagers soit centrale, leur implication dans les processus de conception est souvent difficile à concrétiser. La complexité réside dans la diversité des utilisateurs, les contraintes institutionnelles et les limites de la co-construction.

Le design social vise à répondre aux besoins collectifs plutôt qu'aux attentes individuelles, mais cette approche se heurte aux tensions entre objectifs humanistes, attentes des commanditaires, et obstacles financiers. En France, contrairement à d'autres pays, le design social reste peu valorisé. La recherche d'un équilibre entre engagement social, efficacité, et complémentarité est indispensable pour éviter une simple logique de réparation et promouvoir un véritable bien-être collectif.

Dans la deuxième partie de ce mémoire, nous avons exploré le design social en se concentrant sur ses parallèles avec des projets associatifs locaux, et souligné l'importance des associations en tant que catalyseurs de changement social et d'innovation, rassemblant des individus partageant des valeurs communes pour atteindre des objectifs collectifs. Les associations jouent un rôle crucial en comblant les lacunes des politiques publiques et en répondant aux besoins de la communauté, notamment dans des domaines tels que l'éducation, la sensibilisation et l'insertion sociale. Mes trois expériences concrètes en milieu associatif illustrent les processus de création et d'exécution de projets, mettant en lumière les contraintes budgétaires, les délais, et les rôles des différents acteurs impliqués. Cette expérience m'a appris à travailler avec des ressources limitées, une flexibilité accrue pour s'adapter aux contraintes, mais aussi de me rendre compte de la valeur de l'investissement personnel et du bénévolat dans la conduite de projets associatifs. Bien que la création de projets en design social, et en milieu associatif, aient des approches différentes, elles peuvent se compléter. Le milieu associatif peut bénéficier de l'approche stratégique du design social pour élaborer des solutions plus efficaces et créatives, tandis que le design social peut tirer parti de l'engagement communautaire et des connaissances locales des associations. En intégrant des méthodes de conception dans la création de projets sociaux, il est possible de développer des initiatives plus durables et adaptées aux besoins réels des communautés.



En résumé, la collaboration entre la création de projets sociaux en milieu associatif et le design social peut générer des solutions inédites et centrées sur les besoins des communautés, offrant ainsi des réponses plus efficaces aux défis sociaux.

Entretien avec Ruiz Marie-Christine (MC), bénévole à la CCFD Terre solidaire.

Moi Pour quelles classes ou tranches d'âge intervenez-vous dans le cadre de vos missions de sensibilisation/éducation ?

MC Cela va du CP jusqu'aux étudiants en études supérieures.

Moi Quel type de dispositif utilisez-vous (exemple : jeux, discussions, diaporamas) ?

MC Nos supports sont très variés, nous utilisons des jeux tirés de l'ouvrage « Jeux pour habiter autrement la planète », de couleurs différentes selon les tranches d'âge, mais aussi des discussions, des vidéos, des quiz, le photo langage, etc.

Moi Créez-vous vos dispositifs éducatifs vous-même ? Si oui avez-vous accès à des outils de mise en forme PAO (exemple : imprimante, plastifieuse, massicot, etc.) ?

MC Nous avons au local de notre association une photocopieuse, une imprimante, une plastifieuse, un massicot, et un paperboard.

Moi Lorsque vous travaillez depuis l'ordinateur, quels logiciels utilisez-vous (exemple : libre office, word, Inkscape, Indesign, illustrateur, framadate, teams, canvas, etc.) ?

MC Pour ma part, j'utilise Word.

Moi Dans le cas où vous créez vos outils, comment se déroule et s'organise la création de ces dispositifs ? Avez-vous une time-line ? Comment les rôles sont-ils distribués s'il y en a ?

MC Depuis quelques années, nous avons créé une banque de données. La commission « Jeunes » propose aux écoles, collèges, ou autres structures des outils selon des thèmes que nous avons choisis en amont (souveraineté alimentaire, paix, le vivre-ensemble, le réchauffement climatique, etc) et qui sont en adéquation avec les programmes scolaires. Parfois, nous avons une demande spécifique d'une structure et nous puisons dans notre banque de données le jeu qui sera le mieux adapté à la demande. Les rôles se distribuent naturellement selon nos compétences. Certains sont plus dans le choix des thèmes tandis que d'autres préfèrent la réalisation du jeu, mais nous nous retrouvons toujours pour les faire tous ensemble avant de les présenter au public. Il nous paraît indispensable de les avoir testés nous-mêmes avant de les animer auprès des jeunes.

Moi Avez-vous plusieurs dispositifs adaptés à chaque tranche d'âge, ou adaptez-vous le même dispositif en fonction de la cible ? Comment ? Qu'est-ce qui est adapté (exemple : langage, médium, durée) ?

MC Nous avons des outils adaptés selon les tranches d'âge, mais il nous arrive d'adapter le jeu selon le public notamment, mais aussi en s'adaptant à la durée qui nous est impartie, ou autres contraintes.

Moi Tous les membres de l'association, sont-ils bénévoles, ou certains sont-ils salariés ?

MC Nous sommes tous bénévoles.

Moi **Créez-vous votre support en fonction de la demande/commande ? Avez-vous un support de base pour toutes vos interventions que vous adaptez si nécessaire (ou pas) ?**

MC Les deux peuvent être mis en œuvre.

Moi **Quelles contraintes ou limites, avez-vous pu rencontrer parfois (exemple : le transport, le temps, la langue) ?**

MC Nous essayons d'avoir des outils assez faciles à transporter, car nous utilisons nos propres voitures. Le temps imparti nous demande aussi une adaptation de nos jeux, car nous souhaitons accorder une place importante aux échanges avec les jeunes après les jeux. C'est indispensable à la sensibilisation. Nous avons parfois des difficultés avec la langue. Cela a été le cas dernièrement avec une sollicitation de la « maison du citoyen du monde » de Billère, car nous avons été invités à animer un jeu auprès de migrants de différentes nationalités et ce fut un véritable défi de trouver les bonnes accroches pour ne pas les « perdre en route » !

Moi **Si vous pouviez améliorer une chose de votre expérience de sensibilisation/éducation via votre association, que serait-ce ?**

MC Avoir un retour de nos interventions plus détaillé de la part des personnes qui nous accueillent cela nous permettrait d'améliorer nos animations. Avoir plus de personnes pour animer, car parfois, l'animation peut durer sur une journée voire 2 demi-journées et la distance n'est pas toujours proche (animation à Oloron, Orthez, Monein, etc ...). Nous voudrions aussi rajeunir les troupes, bien que ces 2 dernières années, nous avons pu compter sur l'aide de jeunes étudiants.

Entretien avec Geneviève HACHE, bénévole à la CCFD Terre solidaire.

Moi **Pour quelles classes ou tranches d'âge intervenez-vous dans le cadre de vos missions de sensibilisation/éducation ?**

Geneviève Tout niveau.

Moi **Quel type de dispositif utilisez-vous (exemple : jeux, discussions, diaporamas) ?**

Geneviève Tous !

Moi **Créez-vous vos dispositifs éducatifs vous-même ? Si oui avez-vous accès à des outils de mise en forme PAO (exemple : imprimante, plastifieuse, massicot, etc.) ?**

Geneviève OUI

Moi **Lorsque vous travaillez depuis l'ordinateur, quels logiciels utilisez-vous (exemple : libre office, word, Inkscape, Indesign, illustrateur, framadate, teams, canvas, etc.) ?**

Geneviève Je n'utilise pas l'ordinateur, je laisse d'autres bénévoles s'en charger.

Moi **Dans le cas où vous créez vos outils, comment se déroule et s'organise la création de ces dispositifs ? Avez-vous une time-line ? Comment les rôles sont-ils distribués s'il y en a ?**

Geneviève La personne la plus à l'aise mène l'intervention. Les autres aident en coulisse autant qu'ils le peuvent.

Moi **Avez-vous plusieurs dispositifs adaptés à chaque tranche d'âge, ou adaptez-vous le même dispositif en fonction de la cible ? Comment ? Qu'est-ce qui est adapté (exemple : langage, médium, durée) ?**

Geneviève La durée est déterminée par le temps qui nous est imparti. Le choix du dispositif se fait aussi en fonction de l'âge et du public.

Moi **Tous les membres de l'association, sont-ils bénévoles, ou certains sont-ils salariés ?**

Geneviève À Pau, tous bénévoles.

Moi **Créez-vous votre support en fonction de la demande/commande ? Avez-vous un support de base pour toutes vos interventions que vous adaptez si nécessaire (ou pas) ?**

Geneviève Le choix se fait selon le thème souhaité, dans tous les cas, nous adaptons le support à notre public.

Moi **Quelles contraintes ou limites, avez-vous pu rencontrer parfois (exemple : le transport, le temps, la langue) ?**

Geneviève Le principal et la disponibilité des bénévoles trop variable.

Moi **Si vous pouviez améliorer une chose de votre expérience de sensibilisation/éducation via votre association, que serait-ce ?**

Geneviève Plus de personnes disponibles. Meilleur suivi/engagement après notre intervention.

Entretien avec Françoise, Fabienne, Marie Paule et Julianne, bénévoles à la CCFD Terre solidaire.

Moi **Pour quelles classes ou tranches d'âge intervenez-vous dans le cadre de vos missions de sensibilisation/éducation ?**

Bénévoles Classes primaires, collège et lycée.

Moi **Quel type de dispositif utilisez-vous (exemple : jeux, discussions, diaporamas) ?**

Bénévoles Jeux, discussions, quiz, diaporama et vidéos, journaux, publications et magazines de l'association « Bouge ta Planète ».

Moi **Créez-vous vos dispositifs éducatifs vous-même ? Si oui avez-vous accès à des outils de mise en forme PAO (exemple : imprimante, plastifieuse, massicot, etc.) ?**

Bénévoles Oui on crée nous-même et on s'inspire d'autres soit sur Internet (associations qui mettent en ligne des ressources et qui ont les mêmes valeurs et discours que nous). L'association nous donne la possibilité de trouver des ressources mises en forme par le CCFD directement sur notre intranet CCFD → La Place (pour les bénévoles) ou La Docuthèque. Il y a donc de nombreux outils d'animation ou idées accessibles en ligne. Il y a également des formations organisées, mais elles sont souvent à Paris donc nous y allons peu. Outils de mise en forme : imprimante, plastifieuse, massicot, paperboard. Outils utilisés pour construire nos animations : cartons, papier, petit matériel de récup : balles de tennis, boîtes de conserve, affiches, fils, pince à linge, matériaux nature, feuille, feutres, peinture... Certaines antennes CCFD ont fait appel à une plasticienne pour construire des « sculptures » avec des groupes de classes pour de l'animation ECSI (Education à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale).

Moi **Lorsque vous travaillez depuis l'ordinateur, quels logiciels utilisez-vous (exemple : libre office, word, Inkscape, Indesign, illustateur, framadate, teams, canvas, etc.) ?**

Bénévoles Logiciels : Power Point, PDF, Word, Publisher, Doodle, Pack office, Canva, Teams pour les visio (mais on prépare les animations en présentiel le plus souvent.).

Moi **Dans le cas où vous créez vos outils, comment se déroule et s'organise la création de ces dispositifs ? Avez-vous une time-line ? Comment les rôles sont-ils distribués s'il y en a ?**

Bénévoles Time Line : on construit tous les ans de nouveaux outils. Recherche personnelle individuelle, on se retrouve, on voit sur quel sujet on veut travailler et on traite en fonction. (ouvent au mois d'août/sept, on cherche de nouveaux sujets à traiter et animations) on se retrouve en octobre et on propose cela toute l'année, voir l'année d'après. Le but de notre association depuis 3 ans c'est de proposer un outil clé en main à l'animation pour nous faire gagner du temps au niveau de la préparation. Cependant, si nous avons des demandes spécifiques, nous nous adaptons et préparons un outil en fonction de la demande.

Moi **Avez-vous plusieurs dispositifs adaptés à chaque tranche d'âge, ou adaptez-vous le même dispositif en fonction de la cible ? Comment ? Qu'est-ce qui est adapté (exemple : langage, médium, durée) ?**

- Bénévoles On adapte. Et surtout, on adapte aussi le jour J en fonction des participants, car ne connaissant pas le groupe d'élèves, on voit si le niveau est difficile pour eux ou non et on essaie de s'adapter au mieux en fonction. Parfois, si nous n'avons pas le temps de tout traiter, nous essayons d'aller à l'essentiel.
- Moi **Tous les membres de l'association, sont-ils bénévoles, ou certains sont-ils salariés ?**
- Bénévoles Bénévoles pour notre association.
- Moi **Créez-vous votre support en fonction de la demande/commande ? Avez-vous un support de base pour toutes vos interventions que vous adaptez si nécessaire (ou pas) ?**
- Bénévoles On fait les deux.
- Moi **Quelles contraintes ou limites, avez-vous pu rencontrer parfois (exemple : le transport, le temps, la langue) ?**
- Bénévoles Le transport : oui (on avait utilisé des jeux d'une autre antenne de notre association et le matériel était lourd à transporter : il fallait une voiture, se retrouver à un endroit, faire de la route, arriver bien en amont le jour de l'animation pour décharger et s'installer, etc..) Ils ont donc mis en place des petites valises pour pouvoir les envoyer par la Poste. Le temps : oui la difficulté horaire du temps. Parfois, nos animations durent 1h-1h15 et nous sommes obligés d'aller plus vite ou de réduire si nous n'avons que 50 mn ou bien nous n'avons pas le temps de faire de débriefing. La langue : si on s'adresse à un public jeune ou migrant, il faut se faire comprendre et que les élèves comprennent notre action. Parfois, il est difficile de parler de migrations, souveraineté alimentaire, justice économique ou sociale donc nous simplifions un maximum notre vocabulaire.
- Moi **Si vous pouviez améliorer une chose de votre expérience de sensibilisation/éducation via votre association, que serait-ce ?**
- Bénévoles On peut toujours améliorer. Passer à l'étape de devenir acteur → ce qui serait bien, c'est que nos jeunes s'engagent eux-mêmes après nos animations. Faire une relecture de l'animation.

Entretien avec Fatera Charbal, salariée de l'association Science Odyssee (partie fablab).

Moi **Pour quelles classes ou tranches d'âge intervenez-vous dans le cadre de vos missions de sensibilisation/éducation ?**

Fatera De 5 ans jusqu'à l'âge adulte. Pour la partie fablab, nous ne faisons pas d'itinérance directement dans les structures d'accueil (écoles, centre de loisirs, etc), nous invitons directement le public au centre avec des ateliers sur inscription.

Moi **Quel type de dispositif utilisez-vous (exemple : jeux, discussions, diaporamas) ?**

Fatera Tout dépend du type d'animation en cours. Au fablab, nous fonctionnons plutôt sous la forme d'ateliers communs.

Moi **Créez-vous vos dispositifs éducatifs vous-même ? Si oui avez-vous accès à des outils de mise en forme PAO (exemple : imprimante, plastifieuse, massicot, etc.) ?**

Fatera Oui, nous pensons et créons nos dispositifs nous-même. Il y a un long temps de préparation, de prototypage et de tests avant de proposer l'atelier au public. Nous possédons des imprimantes 3D (résines et filament), une découpeuse laser, des plotters de découpe numérique, une imprimante textile, une brodeuse, plusieurs machines à coudre, une imprimante, des petits massicots et des presses à chaud pour le flocage. Nous avons un budget alloué en cas de besoins spécifiques.

Moi **Lorsque vous travaillez depuis l'ordinateur, quels logiciels utilisez-vous (exemple : libre office, word, Inkscape, Indesign, illustateur, framadate, teams, canvas, etc.) ?**

Fatera Nous utilisons plusieurs logiciels : cura et tinkercad pour la modélisation 3D, inkscape pour la modélisation 2D, des logiciels spécifiques tels que cricut pour les plotters. Nous avons aussi des abonnements en ligne comme shutterstock, pour avoir accès à une banque d'images nécessaire dans le cadre de certaines animations. Plus classiquement, nous utilisons Word, Excel, et Power Point pour les choses la plus basiques, Teams pour l'organisation générale, Canvas pro pour la communication.

Moi **Dans le cas où vous créez vos outils, comment se déroule et s'organise la création de ces dispositifs ? Avez-vous une time-line ? Comment les rôles sont-ils distribués s'il y en a ?**

Fatera Chaque animateur s'organise dans le développement de ses ateliers. Parfois les compétences se croisent alors nous posons des temps de travail commun dans l'agenda. L'atelier doit être testé et validé par le directeur avant d'être proposé au public. La création d'un atelier prend en moyenne 4 mois. Nous adaptons et préparons un outil en fonction de la demande.

Moi **Avez-vous plusieurs dispositifs adaptés à chaque tranche d'âge, ou adaptez-vous le même dispositif en fonction de la cible ? Comment ? Qu'est-ce qui est adapté (exemple : langage, médium, durée) ?**

Fatera Chaque dispositif est adapté et créé pour une tranche d'âge spécifique. Après chaque groupe est différent donc il n'est pas impossible que l'on ait à s'adapter

sur l'instant T. Dans ce cas, on s'attarde moins sur certaines parties et on va à l'essentiel, car notre contrainte principale est celle du temps.

Moi **Tous les membres de l'association, sont-ils bénévoles, ou certains sont-ils salariés ?**

Fatera Nous sommes principalement salariés. L'entreprise embauche aussi des services-civiques et des alternats en appuis. Nous avons quelques bénévoles, des retraités pour la majeure partie, mais ils sont vraiment minoritaires, et n'interviennent que sur la partie fablab.

Moi **Créez-vous votre support en fonction de la demande/commande ? Avez-vous un support de base pour toutes vos interventions que vous adaptez si nécessaire (ou pas) ?**

Fatera Nous ne créons pas vraiment d'ateliers sur commande car nous avons un catalogue d'ateliers qui est renouvelé et mis à jour assez régulièrement, cependant, dans le cas d'un besoin spécifique (utilisation d'une machine particulière, projet précis), nous pouvons nous adapter.

Moi **Quelles contraintes ou limites, avez-vous pu rencontrer parfois (exemple : le transport, le temps, la langue) ?**

Fatera Notre principale contrainte dans la partie fablab est celle du temps. La création lorsqu'elle s'appuie sur la technologie (3D, découpe laser), peu parfois faire face à des imprévus techniques, ou faire face à un groupe qui ne comprend simplement pas. Dans ce cas, il faut être patient et polyvalent pour que tout le monde reparte content.

Moi **Si vous pouviez améliorer une chose de votre expérience de sensibilisation/éducation via votre association, que serait-ce ?**

Fatera Plus d'embauches ! Malheureusement, le budget ne le permet pas pour l'instant, mais ce serait vraiment un avantage. Je suis la seule salariée à temps plein de la partie fablab et avec une fréquentation qui ne cesse d'augmenter, ça devient difficile d'être partout à la fois. La formation sur l'utilisation technique des machines est longue, et l'embauche de services civiques qui ne restent pas plus de 6 à 9 mois n'est viable sur le long terme.

Entretien avec Maude Bernardet, salariée de l'association Science Odyssee.

Moi **Pour quelles classes ou tranches d'âge intervenez-vous dans le cadre de vos missions de sensibilisation/éducation ?**

Maude De 5 à 15 ans. On intervient en milieu scolaire, centre de loisir et on réalise aussi des ateliers au centre sur inscription.

Moi **Quel type de dispositif utilisez-vous (exemple : jeux, discussions, diaporamas) ?**

Maude Tout dépend du type d'animation en cours. Ça peut se présenter sous la forme d'un escape game, d'un quiz, d'une discussion ou même d'une exposition ; le mot d'ordre finalement, c'est l'interaction pour tenir l'attention des jeunes jusqu'au bout.

Moi **Créez-vous vos dispositifs éducatifs vous-même ? Si oui avez-vous accès à des outils de mise en forme PAO (exemple : imprimante, plastifieuse, massicot, etc.) ?**

Maude Oui, nous pensons et créons nos dispositifs nous-même. Il y a un long temps de préparation, de prototypage et de tests avant de proposer l'atelier au public. Nous avons accès à toutes les machines du fablab, c'est-à-dire : des imprimantes 3D (résines et filament), une découpeuse laser, plotters de découpe numérique, une imprimante textile, une brodeuse, plusieurs machines à coudre, une imprimante, des petits massicots et des presses à chaud pour le flocage. Nous disposons aussi de matériels spécifiques à nos ateliers : microscopes, loupes binoculaires, béchers, éprouvettes, moulages d'os de dinosaures, petits robots, et plains d'autres. Nous avons un budget alloué en cas de besoins spécifiques.

Moi **Lorsque vous travaillez depuis l'ordinateur, quels logiciels utilisez-vous (exemple : libre office, word, Inkscape, Indesign, illustateur, framadate, teams, canvas, etc.) ?**

Maude Pour la partie science du centre, on utilise power point et canvas pro pour les supports visuels, teams, word et excel pour l'organisation, puis des logiciels spécifiques comme make code pour la robotique par exemple.

Moi **Dans le cas où vous créez vos outils, comment se déroule et s'organise la création de ces dispositifs ? Avez-vous une time-line ? Comment les rôles sont-ils distribués s'il y en a ?**

Maude Comme pour le fablab, chaque animateur s'organise dans le développement de ses ateliers, sauf dans le cas ou des thématiques se croisent.

Moi **Avez-vous plusieurs dispositifs adaptés à chaque tranche d'âge, ou adaptez-vous le même dispositif en fonction de la cible ? Comment ? Qu'est-ce qui est adapté (exemple : langage, médium, durée) ?**

Maude Comme au fablab, chaque dispositif est adapté et créé pour une tranche d'âge spécifique, cependant chaque groupe est différent donc il n'est pas impossible que l'on ait à s'adapter sur l'instant T. Comme, on intervient en itinérance à l'extérieur des murs, certaines structures nous recontactes régulièrement, dans ce cas on sait par avance à quel type de public s'attendre, ce qui nous permet de nous adapter de manière anticipée.

Moi **Tous les membres de l'association, sont-ils bénévoles, ou certains sont-ils salariés ?**

- Maude Nous sommes principalement salariés.
- Moi **Créez-vous votre support en fonction de la demande/commande ? Avez-vous un support de base pour toutes vos interventions que vous adaptez si nécessaire (ou pas) ?**
- Maude Non.
- Moi **Quelles contraintes ou limites, avez-vous pu rencontrer parfois (exemple : le transport, le temps, la langue) ?**
- Maude Côté science, une de nos contraintes est celle du transport, certains ateliers demande beaucoup de matériel ce qui demande une certaine organisation. Une autre contrainte est celle de l'itinérance, parfois les structures dans lesquelles nous intervenons ne respectes pas notre demande. C'est-à-dire que pour un atelier prévu pour 10 personnes, on se retrouve parfois avec 15 personnes en face de nous, ce qui nous contraint à devoir nous adapter pour ne pas décevoir les jeunes. D'autres fois, on se trouve dans une salle bien trop petite ou pas adaptée, en bref, il faut être patient et polyvalent. La dernière contrainte est celle du temps, certains atelier demande du temps en amont et à postérieur qu'il faut anticiper. Par exemple, notre atelier autour de la chimie demande un certain temps de préparation et de nettoyage.
- Moi **Si vous pouviez améliorer une chose de votre expérience de sensibilisation/éducation via votre association, que serait-ce ?**
- Maude Plus d'embauches aussi. On est tout juste assez aujourd'hui pour faire les animations, mais pas pour tenir un roulement viable. Il suffit qu'un seul membre de l'équipe tombe malade et ce sont plusieurs animations qu'on doit annuler, parfois au dernier moment, car nous ne sommes pas assez nombreux pour se remplacer mutuellement. C'est dommage.

Entretien avec Maelle Aubineau, bénévole chez Arcolan.

Moi **Pour quelles classes ou tranches d'âge intervenez-vous dans le cadre de vos missions de sensibilisation/éducation ?**

Maëlle On intervient en grande majorité en collèges et lycées dans le cadre de la prévention, mais nous rencontrons et accompagnons aussi des personnes de tout âge, or ce cadre.

Moi **Quel type de dispositif utilisez-vous (exemple : jeux, discussions, diaporamas) ?**

Maëlle Notre principal objectif est de pouvoir entrer en communication / en dialogue avec le public que nous rencontrons, pour qu'il puisse se sentir à l'aise à l'idée de rencontrer les membres de l'association s'ils en éprouvent le besoin. Pour cela, on passe par des formats très différents, ateliers plastiques, jeux, lectures partagées, permanences, randonnées, etc.

Moi **Créez-vous vos dispositifs éducatifs vous-même ? Si oui avez-vous accès à des outils de mise en forme PAO (exemple : imprimante, plastifieuse, massicot, etc.) ?**

Maëlle Oui, à savoir que nous travaillons avec *les bascos*, et *nos coolers*, d'autres antennes de l'association en région Nouvelle-Aquitaine. Nous pensons et créons ces dispositifs tous ensemble, en créant des groupes de travail via discord, ou en organisant des réunions en présentiel à l'une des antennes. Nous avons des imprimantes, plastifieuses et massicots, mais dans le cas de gros événements comme la pride nous passons directement par un imprimeur.

Moi **Lorsque vous travaillez depuis l'ordinateur, quels logiciels utilisez-vous (exemple : libre office, word, Inkscape, Indesign, illustateur, framadate, teams, canvas, etc.) ?**

Maëlle C'est selon la bénévole qui s'occupe de la mise en forme, mais la majeure partie du temps nous passons par libre office, la suite word, et canvas. En termes d'organisation, nous utilisons discord, framadate et whatsapp.

Moi **Dans le cas où vous créez vos outils, comment se déroule et s'organise la création de ces dispositifs ? Avez-vous une time-line ? Comment les rôles sont-ils distribués s'il y en a ?**

Maëlle Nous créons des groupes de travail autour des projets sur la base du volontariat de chacun.e, puis nous définissons des tâches et des points de réunions réguliers, pour établir l'avancée des différentes tâches.

Moi **Avez-vous plusieurs dispositifs adaptés à chaque tranche d'âge, ou adaptez-vous le même dispositif en fonction de la cible ? Comment ? Qu'est-ce qui est adapté (exemple : langage, médium, durée) ?**

Maëlle Dans le cadre de la prévention, nous avons un dispositif collège, et un autre lycée. Après évidemment, nous adaptons en fonction du public, en fonction de la manière dont est reçu notre intervention.

Moi **Tous les membres de l'association, sont-ils bénévoles, ou certains sont-ils salariés ?**

Maëlle Nous sommes tous bénévoles.

Moi **Créez-vous votre support en fonction de la demande/commande ? Avez-vous un support de base pour toutes vos interventions que vous adaptez si nécessaire (ou pas) ?**

Maëlle Nous avons des supports de bases, mais il n'est pas rare que l'on décide de créer un support adapté à une demande précise.

Moi **Quelles contraintes ou limites, avez-vous pu rencontrer parfois (exemple : le transport, le temps, la langue) ?**

Maëlle Notre principale contrainte, c'est la disponibilité des bénévol.e.s. L'intervention en milieu scolaire demande le présence d'au moins deux bénévol.e.s, une matinée complète, en semaine, et c'est très difficile pour des personnes qui ont une vie à côté de l'association. En plus, la demande se fait de plus en plus forte et on se retrouve à devoir refuser des interventions.

Moi **Si vous pouviez améliorer une chose de votre expérience de sensibilisation/éducation via votre association, que serait-ce ?**

Maëlle Plus de bénévoles !

Design social (Max Bruinsma)

Le design social vise à aborder les questions sociales, en collaboration avec les parties prenantes, en tant que question de design.

DIY (Do It Yourself)

Pratique qui consiste à créer, fabriquer et réparer soi-même des objets, des produits du quotidien. Dans le cadre du design social, le concept de DIY prend une dimension particulière. Plus qu'une simple pratique de création manuelle ou de bricolage, le DIY dans ce contexte valorise l'autonomie, l'engagement citoyen et la collaboration entre individus pour résoudre des problèmes sociaux ou environnementaux.

Approche Bottom-up

L'approche bottom-up (ou « ascendante » en français) consiste à partir des éléments de base pour construire une structure plus complexe. Contrairement à l'approche top-down, qui commence par une vue d'ensemble avant de se focaliser sur les détails, l'approche bottom-up se concentre d'abord sur les composants individuels, en les assemblant progressivement pour former un système complet. Dans le cadre du design social, l'approche bottom-up est une méthodologie qui repose sur la participation active et l'engagement des acteurs locaux, des communautés ou des usagers dans le processus de conception. Contrairement à une approche top-down (descendante), qui impose des solutions venant d'autorités ou d'experts extérieurs, l'approche bottom-up (ascendante) commence au niveau de la base : elle prend en compte les besoins, les idées, et les solutions qui émanent directement des personnes concernées par un projet.

Open source

L'Open Source est une méthode d'ingénierie logicielle qui consiste à développer un logiciel, ou des composants logiciels, et de laisser en libre accès le code source produit. Ce code source peut alors être exploité par les développeurs et les entreprises souhaitant soit l'adapter à leurs besoins métiers, soit affiner son intégration avec leur système d'information. L'une des caractéristiques clés des logiciels Open Source est que leur conception et leur développement sont placés entre les mains de communautés d'utilisateurs et/ou de développeurs qui font évoluer le logiciel. Ces communautés Open Source constituent le cœur du développement du code source et le moteur principal de l'Open Source.

OPAD / EHPAD

L'OPAD OU EHPAD est un Etablissement d'Hébergement pour Personnes Agées Dépendantes

Design Thinking

Le Design Thinking est une approche créative et centrée sur l'utilisateur pour résoudre les problèmes et stimuler l'innovation. Cette approche met l'accent sur la compréhension profonde des besoins des utilisateurs, la génération d'idées créatives, la création de prototypes et le test itératif. Le Design Thinking favorise l'empathie, la collaboration multidisciplinaire et l'expérimentation pour développer des solutions qui répondent véritablement aux besoins des utilisateurs. Il s'agit donc d'une méthode d'intelligence collective encourage également à remettre en question les hypothèses, à repenser les problèmes de manière holistique et à adopter une approche itérative pour parvenir à des résultats efficaces.

Recherche utilisateur

L'UX Research (ou recherche utilisateur) regroupe les différentes méthodes qui visent à étudier les usages et les besoins des utilisateurs. L'UX researcher utilise de nombreuses méthodes – observation, d'entretiens, tests – pour comprendre, évaluer et améliorer l'expérience utilisateur des produits et services.

Bibliographie

Ken Garland (1963/1999). Manifeste *Frist Things First*. Consulté à l'adresse <http://indexgrafik.fr/ken-garland/>

Camille Bosquet (2021). Éditions B42. *Open design*. Consulté à l'adresse <https://editions-b42.com/produit/open-design/>

Sitographie

Social Design. Consulté à l'adresse <https://plateforme-socialdesign.net/>

Associathèque. Consulté à l'adresse <https://www.associatheque.fr/fr/creer-association/chiffres-cles.html>

Filmographie

« **Faites la place** » – **Le film** (2018). Consulté à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=kkog47R7gHg&t=3s>

Qu'est ce que le design social ? (2018). Consulté à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=Ljuq0qEpIR8>

Graphisme en France (2021). *Le design est-il social ?*. Consulté à l'adresse <https://www.cnap.fr/actualites/graphisme-en-france/revues/ndeg27-graphisme-en-france-design-graphique-et-societe-2021>

Design en nouvelle aquitaine. Consulté à l'adresse <https://www.design-en-nouvelle-aquitaine.fr/ressources-design/glossaire/design-social>

Seniormob (2018). Consulté à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=P2BWAssVOBE>

Inclusion numérique, accès au droits et design social (2020). Tedx Talks. Consulté à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=EhJnWBjt9No>

Social Design (2019). Atelier Polysémique. *En quête de design social*. Consulté à l'adresse <https://plateforme-socialdesign.net/fr/publication/en-quete-de-design-social-recits-et-cartographies-de-projets-0>

Cairn info. *Le design social, est-ce un champignon ?*. Consulté à l'adresse <https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design-2021-2-page-31.htm> [consulté le 14 octobre 2023]

Design et collectivité. Consulté à l'adresse <https://design-et-collectivite.com/glossaire-design-social/>

Quelle valeur sociétale créée par les associations ? (2023). Consulté à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=HeN5fwubQoE>

Comment innover avec le design social ? (2023). Consulté à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=0aMHmw_tZ28

Remerciements

Je souhaite exprimer mes remerciements à Marie Christine Ruiz, Geneviève Hache, Françoise, Fabienne, Marie-Paul et Juliane Betbeder de l'association CCFD Terre Solidaire; Fatera Charbal et Maude Bernardet de l'association Science Odyssée; ainsi que Maelle Aubineau de l'association Arcolan, pour m'avoir accueillie au sein de leurs structures et pris le temps de répondre à mes questions dans le cadre de mon mémoire.

Je remercie également Margot Laforge, ancienne étudiante à l'ESAD, pour ses précieux conseils de lecture sur le design social.

Enfin, je tiens à adresser mes remerciements à mes professeurs, Corinne Melin, Alexandra Hein, Julien Bidoret et Nicolas Delbourg, pour leur accompagnement tout au long de ce travail.