

Université de Montréal

**Pratique du design dans une approche participative :
implication et engagement des experts et des non-experts**

Par

Myriam D.Jutras

Faculté de l'Aménagement

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de
Maîtrise ès Sciences Appliquées (M.Sc.A.) en Aménagement, option Design et Complexité

Mars 2022

© Myriam D.Jutras, 2022

Ce mémoire intitulé

**Pratique du design dans une approche participative :
implication et engagement des experts et des non-experts**

Présenté par

Myriam D.JUTRAS

A été évalué(e) par un jury composé des personnes suivantes

Olivier Vallerand

Président-rapporteur

Mithra Zahedi

Directrice de recherche

Rabah Bousbaci

Membre du jury

RÉSUMÉ

Influencée par la complexité des projets de design, la pratique du designer change. Cette dernière a évolué d'une approche plutôt intuitive, à une production industrialisée, jusqu'à des pratiques très sociales, notamment participatives, favorisant la prise de décisions démocratiques et l'engagement actif de non-experts. Dans ce contexte, le designer prend de nouveaux rôles et crée de nouvelles méthodes en vue d'impliquer des acteurs variés dans les projets. Or, dans cet exercice, la mobilisation de non-experts soulève divers enjeux relatifs à leur encadrement et participation. Ainsi, malgré l'expertise que l'on reconnaît au designer pour aborder des situations mal définies, faciliter la collaboration et co-construire des solutions, l'implication des non-experts doit être faite de façon réfléchie. Cette problématique nous incite à interroger *de quelles manières le designer conduit-il le projet de design lorsque celui-ci est abordé selon une approche participative ?* En posant cette question, nous espérons amener les praticiens à s'intéresser à leur rôle, au moment même où leur pratique se construit. Pour atteindre cet objectif, nous avons défini l'approche participative avec ses principes guides et fondements théoriques. Ensuite, nous avons mobilisé le modèle de l'*Éclipse de l'objet* (Findeli et Bousbaci, 2005) pour définir la pratique du projet de design. L'étude du modèle a permis de mieux saisir qui sont les acteurs du projet de design et les expériences qu'ils tirent de ce contexte. Une collecte de données organisée autour d'une revue intensive de la littérature a permis de brosser le portrait de la pratique participative du designer. Pour interpréter les données tirées de cette revue, le modèle de l'éclipse de l'objet a été mobilisé. Ainsi, des thèmes dominants concernant les acteurs experts et non-experts des approches participatives ont pu être extraits. Leur analyse a permis de formuler des constats quant aux **rôles**, aux **postures** et aux **responsabilités** des différents **acteurs** ainsi qu'à leurs **dynamiques sociales** et aux **bagages** de chacun. L'ensemble de la recherche nous fournit une meilleure compréhension des manières avec lesquelles le designer développe le projet de design selon une approche participative.

Mots clés : Approche participative, Implication du designer, Engagement du designer, Projet de design, Dynamiques sociales

ABSTRACT

Influenced by the growing complexity of design projects, the designer's practice is evolving. What used to be a more intuitive approach has progressed to industrialized production, and highly social practices, including participatory approaches, which favour democratic decision making and active involvement from non-experts. In that context, designers are taking on new roles and developing novel methods to engage various players. Involving non-experts, however, is bringing forward a range of issues surrounding their supervision and participation. Notwithstanding a designer's recognized expertise addressing wicked situations, facilitating collaboration and building solutions with others, involving non-experts must be done thoughtfully. This issue prompts the question: *in what ways does a designer navigate a design project when a participatory approach is taken?* In examining this, the goal is to encourage practitioners to consider their role as they are building their practice. Achieving this has involved establishing what constitutes a participatory approach and defining its guiding principles and theoretical foundations, as well as leveraging the *Eclipse of the object* (Findeli & Bousbaci, 2005) model to define design project practice. Study of this model has allowed for a better understanding of the actors involved in a design project and of the experience they gain from contributing. Data collection organized around a scoping review has also helped provide an overview of a designer's participatory practice, using the Eclipse of the object model to interpret the information gathered and extract overarching themes related to participatory approach experts and non-experts. Analysis of this data has helped draw conclusions regarding the **role, position, responsibilities, social dynamics, and experiences of various actors**. This research, as a whole, unlocks a deeper understanding of the ways in which a designer develops a design project using a participatory approach.

Keywords: Participatory approach, Designer's involvement, Designer's commitment, Design project, Social dynamics

TABLE DES MATIÈRES

Résumé.....	I
Abstract	III
Table des matières.....	V
Liste des tableaux.....	VII
Liste des figures	IX
Liste des graphiques.....	XI
Remerciements	XV
Avant-propos.....	XVII
CHAPITRE 1 – INTRODUCTION	1
1.1 Contexte.....	1
1.2 Problématique	3
1.3 Question de recherche	8
1.4 Objectifs de recherche	8
CHAPITRE 2 – CADRE CONCEPTUEL : LE DESIGN PARTICIPATIF.....	11
2.1 Contexte d'émergence	11
2.2 Fondements théoriques.....	16
2.1.1 Principes guides.....	16
2.1.2 Définitions	17
2.3 L'éclipse de l'objet.....	28
2.2.1 Présentation des chercheurs	28
2.2.2 Le modèle théorique	30
2.2.3 Les trois types d'intérêts du modèle.....	33
2.2.4 Justification de l'utilisation du modèle.....	39
CHAPITRE 3 – MÉTHODOLOGIE	43
3.1 La recension des écrits	43
3.1.1 Les objectifs de la recension des écrits	44
3.1.2 La stratégie de collecte pour constituer le corpus des textes	45
3.1.3 Les étapes d'extraction des sources.....	49
3.2 Le traitement des données.....	54
3.2.1 Le codage des données.....	54
3.2.2 Le portrait des publications	58
CHAPITRE 4 – ANALYSE DES DONNÉES	61
4.1 L'analyse des informations contextuelles.....	61
4.1.1 Auteurs.....	62
4.1.2 Pays	63
4.1.3 Formats.....	65
4.1.4 Disciplines affiliées.....	66
4.1.5 Sujets principaux.....	69
4.1.6 Années de publication.....	71

4.2 L'analyse des passages codés	72
4.2.1 Les <i>Acteurs</i> de l'approche participative	73
4.2.2 Le portrait des codes, sous-codes et composantes.....	74
4.2.3 Description des passages codés du code [<i>Ex</i>] <i>Expert</i>	76
4.2.4 Description des passages codés du code [<i>Nex</i>] <i>Non-expert</i>	77
4.2.5 Description des passages codés du code [<i>Auc</i>] <i>Aucune association à un regroupement d'acteurs précis</i>	77
4.3 L'analyse approfondie des thèmes dominants	79
4.3.1 Rôles des acteurs	80
4.3.2 Dynamiques sociales	105
4.3.3 Responsabilités des acteurs	108
4.3.4 Postures des acteurs	114
4.3.5 Bagages des acteurs	120
4.4 Résumé des portraits globaux des publications	123
4.4.1 Le portrait des informations contextuelles, en bref	123
4.4.2 Le portrait des passages codés, en bref	125
CHAPITRE 5 – DISCUSSION ET CONCLUSION	129
5.1 L'apport du cadre conceptuel	130
5.1.1 Le design participatif	130
5.1.2 L'Éclipse de l'objet	131
5.2 Constats généraux	134
5.2.1 L'objectif de renseigner les praticiens	134
5.2.2 L'objectif de favoriser une meilleure compréhension de l'implication et de l'engagement des acteurs du projet de design conduit dans une approche participative	135
5.3 Les limites de notre étude	136
5.3.1 Contradictions conceptuelles	137
5.3.2 Biais méthodologiques	140
5.4 Conclusion et pistes de recherche	141
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	143
ANNEXES	
ANNEXE 1 : Courte étude des modèles et définitions du DP.....	XIX
ANNEXE 2 : Catégories, codes et sous-codes pour le traitement des publications	XXI
ANNEXE 3 : Les publications de la « littérature grise »	XXXIX
ANNEXE 4 : Les publications de la « littérature scientifique »	XLVII
ANNEXE 5 : Passages codés de la composante [<i>c-2</i>] <i>Rôles des acteurs</i>	XLIX
ANNEXE 6 : Passages codés de la composante [<i>d-2</i>] <i>Dynamiques sociales</i>	LIX
ANNEXE 7 : Description des [<i>d-2</i>] <i>dynamiques sociales</i>	LXV
ANNEXE 8 : Passages codés de la composante [<i>c-1</i>] <i>Responsabilité des acteurs</i>	LXVII
ANNEXE 9 : Description des [<i>c-1</i>] <i>Responsabilités des acteurs</i>	LXXIII
ANNEXE 10 : Passages codés de la composante [<i>b-2</i>] <i>Postures des acteurs</i>	LXXV
ANNEXE 11 : Passages codés de la composante [<i>a</i>] <i>Bagages des acteurs</i>	LXXVII

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1	Synthèse des modèles et définitions liés aux composantes propres du DP, telles que définies par Simonsen et Robertson (2013).....	18
Tableau 2	Synthèse des principes guides et fondements participatifs.....	27
Tableau 3	Critères d'identification d'une recension des écrits (« <i>scoping review</i> ») par Munn et al. (2018)	44
Tableau 4	Mots-clés recensés à partir d'un premier survol de la littérature sur les approches participatives, tirés des publications francophones et anglophones	46
Tableau 5	Critères d'inclusion permettant de valider les sources présentant un lien potentiel avec les centres d'intérêt du modèle de l'« Éclipse de l'objet », étudiées aux fins de la recension des écrits.....	51
Tableau 6	Sources extraites de l'examen intensif de la littérature	54
Tableau 7	Aide-mémoire des catégories de passages codés résumant les centres d'intérêt du modèle de l'« Éclipse de l'objet » en soutien à la démarche de codage des publications retenues aux fins de la recherche	57
Tableau 8	Aperçu général de la répartition des catégories par ensembles de publications	59
Tableau 9	Résumé des informations contextuelles par ensemble de publications.....	61
Tableau 10	Aperçu général de la répartition des passages codés de l'ensemble des publications par catégories de publication	73
Tableau 11	Liste des sous-codes et composantes regroupant les thèmes émergents de l'analyse des passages codés des <i>Acteurs</i> de l'approche participative.....	74
Tableau 12	Résumé de la récurrence des rôles, sous-rôles et des combinaisons de rôles de l'expert en soi dans les passages codés associés	82
Tableau 13	Résumé de la récurrence des rôles, sous-rôles et combinaisons de rôles chez les acteurs [<i>Nex</i>] <i>Non-experts</i> dans les passages codés associés	94
Tableau 14	Postures des acteurs [<i>Ex</i>] <i>Experts</i> dans une approche participative du projet de design.....	115
Tableau 15	Postures des acteurs [<i>Nex</i>] <i>Non-experts</i> dans une approche participative du projet de design.....	118
Tableau 16	Savoirs des acteurs [<i>Ex</i>] <i>Experts</i> et des acteurs [<i>Nex</i>] <i>Non-experts</i> d'une approche participative du projet de design, explicités dans les passages codés du thème associé au sous-code [<i>a</i>] <i>Bagages des acteurs</i>	122

LISTE DES FIGURES

Figure 1	Principes guides hérités de l'émergence du design participatif (Basé sur Kensing et Greenbaum, 2013, cité dans Simonsen et Robertson, 2013, p.33-34).....	17
Figure 2	L' <i>objet</i> au centre des préoccupations dans le projet de design, tiré de la <i>Fig. 7 L'Éclipse de l'objet en aval et en amont du projet. Modèle typologique.</i> (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.25)	34
Figure 3	Les processus en « amont » de l' <i>objet</i> et la fonction en « aval » de l' <i>objet</i> dans les préoccupations du projet de design, tiré de la <i>Fig. 7 L'Éclipse de l'objet en aval et en amont du projet. Modèle typologique.</i> (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.25)	35
Figure 4	Les acteurs en « amont » du processus conception de l' <i>objet</i> et le mode de vie (expériences) en « aval » des fonctions de l' <i>objet</i> , dans les préoccupations du projet de design, tiré de la <i>Fig. 7 L'Éclipse de l'objet en aval et en amont du projet. Modèle typologique.</i> (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.25)	37
Figure 5	Reprise du modèle typologique de l'Éclipse de l'objet réalisé dans un rapport à son interprétation philosophique <i>Fig. 8 Interprétation philosophique du modèle typologique.</i> (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.26)	38
Figure 6	Schéma représentant la stratégie de collecte pour constituer le corpus des textes, basé sur Peters et al. (2015).....	48
Figure 7	Schéma représentant les étapes d'extraction des sources, basé sur les méthodologies de Munn et al. (2018) et de Peters et al. (2020) pour effectuer la recension des écrits.	53
Figure 8	Schéma simplifié de l'identification des informations contextuelles dans une publication, avec le logiciel <i>Atlas.ti</i>	56
Figure 9	Schéma de l'attribution des codes pour un passage dans une publication.	57
Figure 10	Synthèse des codes et des sous-codes de la catégorie <i>[7] Acteur(s)</i>	58
Figure 11	Sous-rôles du rôle de facilitateur	83
Figure 12	Sous-rôles du rôle de d'expert en soi	86
Figure 13	Sous-rôles du rôle de designer	89
Figure 14	Sous-rôles du rôle de chercheur	92
Figure 15	Dynamiques sociales des <i>Acteurs</i> , présentes dans une approche participative du projet de design	106
Figure 16	Responsabilités des acteurs <i>[Ex] Experts</i> dans une approche participative du projet de design	109
Figure 17	Responsabilités des acteurs <i>[Nex] Non-experts</i> dans une approche participative du projet de design	113
Figure 18	Interprétation de la métaphore de « l'éclipse » produite par l'intérêt marqué pour les <i>Acteurs</i>	132
Figure 19	Portion du modèle d'Éclipse de l'objet éclairée par notre étude	133

LISTE DES GRAPHIQUES

Graphique 1	Provenance des publications par pays.....	64
Graphique 2	Répartition des publications selon leur format	65
Graphique 3	Répartition des publications selon les périodiques des articles scientifiques	66
Graphique 4	Répartition des publications affiliées à un domaine d'étude	67
Graphique 5	Répartition des publications par disciplines affiliées	68
Graphique 6	Répartition des publications selon les sujets principaux	70
Graphique 7	Répartition des ensembles de publications selon leurs années de publication	71
Graphique 8	Répartition des publications de la « littérature scientifique » selon leurs années de publication	72
Graphique 9	Répartition des sous-codes et composantes des passages codés des <i>Acteurs</i> de l'approche participative, par ensemble de publications	75
Graphique 10	Répartition des passages codés liés au code <i>[Ex] Experts</i> des <i>Acteurs</i> de l'approche participative, par ensemble de publication.....	76
Graphique 11	Répartition des passages codés liés au code <i>[Nex] Non-experts</i> des <i>Acteurs</i> de l'approche participative, par ensemble de publications	77
Graphique 12	Répartition des passages codés liés au code <i>[Auc] Aucune association à un regroupement d'acteurs précis</i> des <i>Acteurs</i> de l'approche participative, par ensemble de publications.....	78
Graphique 13	Thèmes dominants soulevés par le portrait des sous-codes et composantes des passages codés au travers de l'ensemble des publications traitants des <i>Acteurs</i> de l'approche participative.....	79

À ma mère et à mon père,

REMERCIEMENTS

Mes remerciements vont tout d'abord à mon amour, Francis, lui qui a su m'apporter une écoute et un réconfort précieux à travers chacun des meilleurs, comme de plus délicats moments ayant ponctué mon périple à la maîtrise.

Je remercie aussi, du fond du cœur, mon amie Virginie pour son dévouement, son aide structurée, et ses conseils d'une pertinence incontestable tout au long de mon processus de rédaction.

Pour leur présence exceptionnelle dans ma vie, je remercie mes familles et mes amis(es). Je suis choyée d'avoir pu compter sur votre soutien sans borne. Vos questions et vos mots d'encouragement m'ont aidé à produire un travail sensible à mes valeurs et dont je pourrai être fière, longtemps.

Pour leur disponibilité et leur ouverture à enrichir mes réflexions de leurs expériences professionnelles marquantes en regard de leur pratique d'une approche participative du projet de design, je remercie Clément, Jean-François et Jessica.

Je remercie également tout le corps enseignant que j'ai rencontré tant à mon parcours au DESS en écodesign stratégique, puis à la maîtrise ensuite, pour votre prestation d'enseignement des plus enrichissantes.

Finalement, je remercie ma directrice, Mithra Zahedi, pour avoir vu en moi un potentiel pour la recherche.

AVANT-PROPOS

Introduite aux approches participatives en 2017, au travers de ma formation au programme de DESS en Écodesign stratégique de l'Université de Montréal, j'ai développé un intérêt marqué pour les processus qui impliquent la participation des non-experts (utilisateurs de produits, usagers de services et parties prenantes des politiques publiques) dans le processus du projet de design. Cet intérêt s'est cristallisé durant ma maîtrise en aménagement, option design et complexité, à l'Université de Montréal. J'ai en effet pu travailler comme auxiliaire dans deux groupes de recherche, le Groupe de recherche en aménagement et design (GRAD) et le Groupe design et société (GDS). Ces expériences m'ont permis de développer mes compétences de recherche; de confirmer mon intérêt pour le design participatif; de prendre part à une variété de projets de recherche et de participer à une conférence internationale.

Parallèlement à mon travail au sein de l'université, j'ai aussi pu agir comme designer dans des projets abordant des questions complexes et impliquant des experts et des non-experts. En étudiant ce sujet tout en le pratiquant, j'ai pu observer un écart entre mes apprentissages et mes capacités à aborder les problèmes complexes au moyen d'une approche participative. En effet, je me suis demandé à maintes reprises quels sont les éléments que je mobilise dans l'action me permettant d'avoir une pratique reconnue qui tend vers l'exemplarité. Mes pensées se sont vues bousculées par plusieurs options : la somme d'expérience enrichissant mon expertise; la maîtrise de mes connaissances pour les mobiliser dans l'action; l'encadrement de ma pratique par des experts, etc. Ces questions survenues à travers mes différentes expériences — comme étudiante, comme auxiliaire de recherche et comme designer — ont soulevé chez moi un inconfort, qui a motivé un désir de recherche. Plus précisément, étant impliquée dans divers projets de design abordant des enjeux sociaux et environnementaux dans lesquels la collaboration d'experts comme de non-experts est sollicitée au travers d'une approche participative des projets de design, j'ai pu/cru faire face à une communauté de pratique émergente dans laquelle mes connaissances et mes compétences dans les approches participatives m'ont rapidement amené au rôle d'experte. Mon inconfort réside alors entre la valeur accordée à mon savoir concernant l'approche participative et le caractère émergent de la pratique de cette approche dans les projets en design.

Pour ma part, en tant qu'étudiante, jeune chercheuse et designer praticienne, j'ai pu être impliquée dans de nombreuses expériences de mise en pratique auprès de multiples acteurs et dans une variété de contextes où j'ai agi dans la planification, la conception et l'animation de différents dispositifs et processus de co-création sur différents thèmes en développement de produits et de services comme : la création de visions stratégiques de développement durable dans des entreprises manufacturières, l'instauration d'une culture de l'approche participative en design industriel, l'amélioration de la qualité de vie des aînés dans une grande ville, la refonte de services culturels et institutionnels, la planification de la mobilité des villes, la révision de règlements d'urbanisme et de stratégies de consultation des pratiques en patrimoine, la place des enfants dans les villes selon des perspectives municipales et régionales, la planification de services institutionnels à l'échelle du Québec ou encore sur le réaménagement de secteurs et d'artères commerciales. Bien que ces expériences fussent riches, j'avais également le but personnel de m'instruire davantage sur les approches participatives de design pour solidifier ma base de connaissances et crédibiliser mon expertise. Je cherchais à étendre mon champ de compétence et mieux comprendre le sujet présenté dans le mémoire suivant.

CHAPITRE 1 – INTRODUCTION

1.1 CONTEXTE

Depuis la dernière décennie, l'approche du projet de design gagne en complexité, notamment grâce à l'intérêt grandissant d'y faire participer des non-experts. En aménagement, autant dans les domaines de l'urbanisme, de l'architecture que du design d'objet, différentes approches participatives sont déployées. Ainsi, les approches participatives gagnent toutes en spécificité. On parle aujourd'hui d'urbanisme participatif, d'architecture inclusive et de design participatif. Ces différentes facettes de l'approche dite participative font en sorte que les audiences publiques, les consultations citoyennes ou les ateliers de co-design sont de plus en plus mobilisés pour répondre à des problèmes mal définis, caractéristiques aux projets de design. Ainsi, les non-experts, qu'ils soient des citoyens intéressés à la planification urbaine, à la forme et aux fonctions d'un nouveau bâtiment ou à l'utilisation d'un produit ou d'un service qu'ils emploient au quotidien, sont de plus en plus sollicités. Différents éléments de la pratique du designer placent ce dernier acteur comme un praticien compétent pour aborder le projet de design dans une approche dite participative. De plus en plus, les non-experts sont donc sollicités à travers ces différentes approches.

Cette montée de la pratique de l'approche participative requiert une prise de recul afin d'observer son fonctionnement en vue de l'enrichir, notamment par la constitution d'un bagage théorique plus solide. Aussi, comme l'approche participative se fait auprès d'humains, elle requiert de prendre une posture éthique. C'est dans ce contexte qu'à titre d'étudiante-chercheuse j'ai mené une étude exploratoire de la pratique dans le projet de design abordé par une approche participative. Dans ce mémoire, j'explore plus précisément des questionnements éthiques quant aux manières d'être et aux manières de faire du designer dans ce contexte émergent, mais de plus en plus répandu. Cette exploration est menée dans les objectifs de réfléchir à la pratique de cette approche moderne du projet de design par le designer, d'en obtenir une meilleure compréhension et de me préparer à explorer son futur sous un regard averti. La conduite de cette étude s'échelonne ainsi au travers de quatre chapitres : le cadre conceptuel, la méthodologie de recherche, l'analyse des données et la discussion. Le contenu de ces chapitres est décrit ci-après.

Au chapitre deux, les concepts centraux du sujet de recherche sont définis. L'approche participative et le projet de design y sont présentés en tant que bases conceptuelles sur lesquelles la suite de la recherche se construit. Pour définir l'approche participative, les notions théoriques associées au design participatif sont utilisées. Cela permet d'élaborer une définition sur la base de principes guides et de fondements communs à une diversité d'approches participatives. Pour définir le projet de design en tant que concept, le modèle théorique de l'Éclipse de l'objet est décrit. Ce dernier fournit des éléments de compréhension liés à l'acte de design et ses composantes, ce qui procure une base de connaissances générales sur le projet de design et particulières sur l'éthique, la logique ou l'esthétique du projet. Cette recherche dispose donc par ces définitions d'un cadre conceptuel de référence, accompagnant le processus de recherche, tant au travers d'une approche méthodologique que dans l'analyse des données et dans la discussion.

Au chapitre trois, les stratégies méthodologiques qui serviront à l'exploration de la recherche sont établies. Pour ce faire une recension des écrits populaires (blogs, revues grand public, site internet, etc.) et scientifiques (articles revus par les pairs) sur ce sujet est effectuée, afin de constituer un corpus de textes riche pour l'analyse. La recension des écrits fournit à cette recherche un bagage théorique menant à brosser un portrait global des publications. Par la suite, les publications sont traitées en utilisant les composantes du modèle de l'Éclipse de l'objet à titre de filtre pour les données. Cela permet de faire émerger des thèmes récurrents dans les données. Ce processus méthodologique mène donc à repérer, identifier et traiter les données récoltées dans l'objectif de les analyser de façon rigoureuse.

Au chapitre quatre, un portrait global composé en trois parties est présenté. Dans un premier temps, les écrits populaires et scientifiques recensés sont analysés dans la perspective d'informer l'étude de leur contexte de publication (auteurs, pays, formats, disciplines affiliées, sujets principaux et années des publications). Dans un second temps, les passages de ces écrits qui sont associés aux acteurs sont analysés et exposés par type (experts et non-experts). L'analyse approfondie de ces passages permet de les regrouper sous différents thèmes dominants concernant les rôles, les responsabilités, les dynamiques sociales, les postures et les bagages avec lesquels les acteurs experts (les designers) et non-experts (les utilisateurs, usagers ou citoyens) abordent le projet de design. Ces deux étapes d'analyse procurent à cette recherche des informations probantes sur

l'évolution de la pratique du designer et permettent d'émettre des constats relatifs aux thèmes dominants chez l'acteur au centre de l'intérêt pour cette recherche : le designer.

Au chapitre cinq, je reviens sur les chapitres précédents dans le but de rappeler la question de départ, pour mieux y répondre. Dans cette visée, je discute d'abord du chemin pris pour mener à bien ce projet d'étude et j'explique l'implication de cette recherche sur l'ensemble de la recherche en design. Je précise ensuite les constats généraux tirés de l'analyse des thèmes dominants. Ces éléments me mènent finalement à discuter des trois objectifs principaux de la recherche afin de fournir des réponses. En conclusion de cette recherche, j'expose les limites conceptuelles et méthodologiques de l'étude, puis termine en évoquant différentes pistes de recherche suscitées par l'ensemble du projet de recherche.

1.2 PROBLÉMATIQUE

Depuis la vision de sa pratique comme un art, jusqu'à l'ère de la spécialisation pour la production, le designer d'aujourd'hui travaille dans une pratique sociale caractérisée par la rencontre d'enjeux complexes. La participation d'une variété d'experts et de non-experts dans le processus du projet de design, en tant que co-créateurs de solutions, en est une démonstration.

Différents chercheurs et praticiens de l'approche participative du projet de design vantent les capacités du designer à résoudre des problèmes complexes. Les designers facilitent l'implication des non-experts (utilisateurs), ils accompagnent la co-construction de solutions et conçoivent des outils et des méthodes pour l'idéation. La littérature en design ne manque pas de souligner ce savoir-faire unique chez le designer, le positionnant comme un acteur essentiel des projets en aménagement¹, capable d'examiner sous plusieurs angles des situations évoquant des problèmes complexes. D'autres chercheurs et praticiens soulignent, depuis une cinquantaine d'années, que l'approche participative du projet de design modifie le rôle des designers. En se basant sur les écrits de Golsby Smith (1996), de Rittel (1972) et de Schön (1988), Csapo (2005) résumait déjà dans son mémoire que la pratique du design change en raison de ce contexte de projet : « *Design as a group*

¹ L'étudiante-chercheuse emprunte à son institution d'attache le concept de l'« **aménagement** » pour regrouper les disciplines de l'architecture, de l'architecture de paysage, du design industriel, du design intérieur, du design urbain et de l'urbanisme.

process redefines the role of the designer and it is agreed that this process needs to be assisted and mediated, a function now attributed to the role of the designer. » (Csapo, 2005, p.47). Il relevait également chez Cross (1981) que les responsabilités du designer envers les non-experts se modifient : « *The designer's role is now not to design for others, but rather to help others design for themselves.* » (Csapo, 2005, p.47). Plus récemment, Sanders et Stappers (2018) affirmaient que ces changements vont continuer à paraître dans la pratique du designer : « *Designers in the future will make the tools for non-designers to use to express themselves creatively.* » (Sanders et Stappers, 2018, p.25).

Mon expérience professionnelle m'a amené à me questionner sur les pratiques mises en action dans une approche participative du projet de design. Pour moi, comme pour plusieurs autres professionnels que j'ai côtoyés dans les milieux valorisant les approches participatives, un manque de connaissances accessibles, organisées et éclairées subsiste en regard d'une pratique éclairée des approches participatives dans les projets de design. Il semble en effet que les connaissances théoriques sur ce sujet ne sont pas ou peu utilisées par les praticiens.

L'avènement récent de l'approche participative dans les façons de faire en aménagement en est un exemple général. La pratique de l'approche participative est particulièrement pertinente en regard de projets dont les enjeux concernent une société impactée par des changements majeurs (par ex. : inégalités sociales et changements climatiques). Au 21^e siècle, ces enjeux sollicitent des approches inclusives² et démocratiques³ pour encadrer les processus de résolution de problèmes complexes et la production de solutions pérennes en aménagement. Au Québec plus précisément, l'approche participative a donné lieu à un contexte unique caractérisé par une utilisation accrue de cette approche par diverses instances gouvernementales, publiques, privées ou encore par des citoyens. Pour préciser, le Québec vit différents enjeux sociaux et environnementaux qui encouragent depuis les années 1980 l'emploi « [d'approches] et de dispositifs visant à recueillir l'avis du public dans le domaine de l'aménagement du territoire » (Gariépy et Morin, 2011). Dans cette optique,

² L'expression « **approche inclusive** » fait référence au concept d'« intégration sociale » dont l'objectif consiste en « la participation de la ou des personnes (dévalorisées) avec les citoyens non dévalorisés aux interactions et interrelations sociales qui sont culturellement normatives en quantité et en qualité, qui ont lieu lors d'activités normatives et dans des établissements et contextes valorisés ou au moins normatifs. » (Wolfensberger et Thomas 1988 : 30) » (Bélanger et al., 2006, p.7)

³ L'expression « **approche démocratique** » est définie comme une approche fondée sur le concept de « démocratie », c'est-à-dire : « une doctrine politique selon laquelle le pouvoir appartient à l'ensemble des citoyens. Les décisions politiques sont prises par la majorité, et ce, dans le respect des droits des minorités. [...] La mission démocratique comprend l'atteinte de : société plus juste, chances égales pour chacun, programmes sociaux plus équitables, gens moins dépendants et moins fragiles. » (Noël et Thibault, 2003, p.8-9)

différentes disciplines de l'aménagement — comprenant sans s'y restreindre le design industriel, l'architecture et l'urbanisme — tendent à utiliser les approches participatives pour diverses raisons. Par exemple, elle est employée pour : la co-construction des solutions, la validation de propositions, l'encadrement de séances de discussion, le ciblage des besoins réels et des valeurs de la population, la mesure de l'acceptabilité sociale d'un projet ou encore comme démarche de recherche. Les auteurs Gariépy et Morin (2011) ont par ailleurs recensé près d'une dizaine de dispositifs propres à cette approche : « audiences publiques, jurys, panels, tables de concertation, comités citoyens, conseils d'arrondissement et de quartier, médiation, comités de suivi, consultation en amont et autres. » (Gariépy et Morin, 2011, p.183).

Gagnant en popularité alors qu'elle est encore en émergence, la pratique de l'approche participative dans les projets de design reste surtout intuitive⁴ — à l'inverse d'être une pratique raisonnée ou réfléchie. Les praticiens qui l'emploient semblent la manœuvrer selon leurs connaissances tacites du contexte de l'approche participative, c'est-à-dire sans impliquer les fondements théoriques de cette approche sur ce qu'ils implantent. Ainsi marquée par un manque d'encadrement, la pratique intuitive de cette approche encourage une surveillance plus soutenue de son utilisation dans les projets de design.

Selon mon expérience professionnelle sur ce sujet, plusieurs enjeux éthiques émanent de différents points morts dans la pratique intuitive d'une approche participative du projet de design. Ceux-ci concernent notamment la participation des non-experts dans ce contexte de projet et la variabilité des pratiques de cette approche. En effet, durant mon parcours universitaire j'ai pu accumuler une expérience importante sur le sujet (cours théoriques, ateliers pratiques, pratique professionnelle). Sur la base des connaissances et des compétences bien réelles que j'ai acquises concernant la pratique d'une approche participative en design, je ressens le devoir de regarder les situations que j'ai vécues en tant que professionnelle, au travers de mes lunettes de chercheuse. J'ai notamment pu constater les revers d'une absence de participation ou d'une participation abusive des non-experts dans ce contexte de projet. Cela a fait émerger un désir personnel d'appeler à la vigilance pour protéger ces derniers, puisque dans ce contexte, ils font face à des situations nouvelles pouvant

⁴ L'expression « **pratique intuitive** » est utilisée par l'étudiante-chercheuse pour désigner le caractère intuitif de la pratique actuelle d'une approche participative du projet de design, faisant référence à l'intuition telle que définie par le CNRTL : « Action de deviner, pressentir, sentir, comprendre, connaître quelqu'un ou quelque chose d'emblée, sans parcourir les étapes de l'analyse, du raisonnement ou de la réflexion; résultat de cette action. » (CNRTL, 18 octobre 2021)

nuire à leur participation, alors qu'ils ont le désir de participer. Par exemple, les non-experts sont souvent peu à l'aise avec les outils de visualisation (ex. : le dessin ou les modélisations) ou peu informés sur les activités du design (ex. : remue-méninges, scénarios d'usage), alors que leur désir de participation dans la co-construction de solutions est grand. Cette contradiction fait ressortir l'importance de guider les non-experts au travers d'un processus qui leur est inconnu. Un autre constat est né de l'observation d'une variabilité de pratiques, de buts, d'outils, de techniques ou de méthodes employées pour impliquer les non-experts dans le processus de projet de design. Cela m'a fait remarquer l'importance d'avoir une connaissance et une compétence particulière dans la manœuvre de cette pratique pour espérer aider les non-experts à participer dans les prises de décisions menant à la co-création de produits ou de services. Plus précisément, à soutenir leur engagement actif et solidaire dans le projet, pour ainsi leur permettre de choisir, d'accepter, d'assumer et de partager un vécu individuel pouvant servir au bien d'un groupe.

Cet ensemble d'observations m'appelle donc à interroger le rôle du designer dans ce contexte de pratique, pour ainsi dire d'étudier mon propre rôle en tant que praticienne dans les projets menés par une approche participative. Dans cette idée, les principes de la « réflexion dans l'action » de Schön (1983) orientent un travail d'enquête inspiré de la posture réflexive. Autrement dit, une étude souhaitant explorer et éclairer les éléments de ma pratique que je tiens pour acquis et que j'ai mis en action de façon intuitive, en vue de la revisiter pour mieux la comprendre et pour mieux l'exercer. Cette orientation est par ailleurs doublée d'un intérêt éthique inspiré de l'« éthique des vertus » (voir Steen, 2012) :

Virtue ethics [...] emphasizes each individual person's character and dispositions, thoughts and feelings, and each individual's specific choices and actions in specific situations (e.g., Pritchard 1998). [...] Furthermore, virtue ethics focuses on people's positive dispositions and on ways to improve one's practices (e.g., Harris 2008). (Steen, 2012, p.946)

Il s'agit plus précisément de l'adoption d'une posture éthique qui encourage une pratique responsable de l'approche participative (Steen, 2012). Pour ce chercheur, les praticiens de l'approche participative doivent être conscients de leur pratique en matière de coopération, de curiosité, de créativité et d'émancipation pour percevoir et modifier leurs pensées, leurs sensations et leurs actions. Ce dernier élément fait allusion à la visée générale de ce projet de recherche, c'est-à-dire la prise de recul dans une situation précise. Pour Steen (2012), cette réflexivité devient vertueuse lorsqu'elle permet d'évaluer l'implication des autres vertus et l'implication de celui qui

les pratique, lorsqu'elle promeut l'équilibre entre une disposition d'indifférence et un excès de conscience envers les autres vertus.

Encourager une pratique responsable de l'approche participative dans les projets de design signifie pour le designer d'incarner la vertu dans l'action (Steen, 2012). Cela implique de veiller à l'épanouissement des participants du projet, par la recherche d'un équilibre en toute circonstance : soit de faire la bonne chose au bon endroit au bon moment de la bonne manière (Steen, 2012). Le designer porte ainsi la responsabilité d'encourager les participants à adopter une posture ethnocentrique, c'est-à-dire de les aider à réfléchir à leurs propres pratiques dans la résolution de problèmes complexes, par exemple à travers un processus de co-création de solutions dans une approche participative des projets de design. Une pratique responsable de cette approche permet au designer de s'ouvrir à un large éventail de possibilités et de cultiver leur propre vertu pour différentes fins : améliorer et développer leur responsabilité, leur capacité, ainsi que leur pratique professionnelle et personnelle, pour atteindre une disposition équilibrée (Steen, 2012). Comme le soulignent les auteurs Kensing et Greenbaum (2013), Sanders et Stappers (2018), de même que Simonsen et Robertson (2013), ce contexte de pratique appelle les designers à saisir que les non-experts ont un apport essentiel dans la résolution des problèmes complexes : les non-experts sont reconnus comme utilisateurs des produits et services, ils sont des contributeurs actifs et créatifs au processus de design (Sanders et Stappers, 2018; Steen, 2012). Dans le même sens, la participation des non-experts dans les processus de prise de décision des projets de design favorise un climat démocratique central aux enjeux sociaux et environnementaux que la discipline du design, et ainsi le praticien, doit prendre en compte (Kensing et Greenbaum, 2013; Simonsen et Robertson, 2013).

En somme, si d'ordinaire les designers sont reconnus pour leurs capacités à résoudre des problèmes complexes, à faciliter l'implication des non-experts, à accompagner la co-construction de solutions et à concevoir des outils et des méthodes pour l'idéation; l'ensemble des éléments évoqués précédemment nous indiquent qu'un nouveau contexte de pratique — comme celui de l'approche participative — demande l'adoption de postures réflexives et vertueuses chez les designers pour espérer encadrer les processus de résolution de problèmes complexes et la production de solutions pérennes en aménagement selon des approches inclusives et démocratiques.

Dans cette optique, puisque la pratique du projet de design change, que la manœuvre du projet est désormais participative, qu'elle propose un regard nouveau sur les utilisateurs, les produits et les

méthodes, la prise d'un recul sur les façons de faire en design — plus précisément sur le rôle du designer — semble une étape appropriée dans la conduite d'une pratique réfléchie.

1.3 QUESTION DE RECHERCHE

Dans le but d'éclairer le rôle du designer dans une approche participative du projet de design, le présent projet de recherche propose une étude qui vise à explorer la question générale suivante : **de quelles manières le designer conduit-il le projet de design lorsque celui-ci est abordé par une approche participative?**

Cette question est motivée par la réflexion présentée jusqu'ici sur l'approche du designer comme praticien dans un contexte où se développent ses capacités à s'impliquer dans des rencontres démocratiques telles que les activités participatives. Elle oriente ainsi la recherche vers l'enquête des « manières d'être » et des « manières de faire » propres au designer dans ce nouveau contexte de projet. L'étude du rôle du designer abordant le projet de design par une approche participative se voit de plus enrichie de questions secondaires basées sur les notions décrites au terme du prochain chapitre. Ces questions viendront préciser la direction de l'orientation découlant de la question générale.

1.4 OBJECTIFS DE RECHERCHE

L'objectif de la présente recherche est de **renseigner les praticiens du design sur les éléments clés de la pratique du projet opéré par une approche participative**. Pour y parvenir, le cadre conceptuel (prochaine section) effectuera un tour d'horizon des pratiques connues. Cet exercice fournira les fondements nécessaires à l'étude du rôle de designer dans ce nouveau contexte. Il permettra, pour ainsi dire, l'identification des manières par lesquelles il assume la conduite d'une approche participative du projet de design : les compétences, les responsabilités et les moyens d'action qu'il fait intervenir dans sa pratique.

L'objectif de favoriser une meilleure compréhension de l'implication et de l'engagement des acteurs du projet de design conduit dans une approche participative

De façon secondaire, ce projet de recherche espère **favoriser une meilleure compréhension de l'implication et de l'engagement des acteurs du projet de design conduit dans une approche participative**. Cela consisterait, par exemple, au développement d'une compréhension des rapports collaboratifs entre experts et non-experts, ou encore de ce que peut engendrer cette approche.

Des précisions relatives à l'objectif principal et à l'objectif secondaire sont formulées en conclusion du prochain chapitre. Elles serviront à préciser davantage les objectifs de cette recherche, puisque ces derniers seront enrichis des notions décrites dans le cadre conceptuel suivant.

CHAPITRE 2 – CADRE CONCEPTUEL : LE DESIGN PARTICIPATIF

Ce chapitre présente les bases du cadre conceptuel de l'étude. L'intention est de positionner l'étude dans le corpus de recherche en approches participatives, plus précisément en design participatif (DP), pour lui offrir une orientation claire. La présentation des bases conceptuelles mènera à dégager des éléments de connaissance traitant, dans un premier temps, du sujet principal de la recherche (le projet en DP) et dans un deuxième temps, des façons de faire de son acteur principal (le designer manœuvrant le projet de DP).

La première section du cadre conceptuel présente l'émergence du DP. La deuxième section du cadre conceptuel fournit la définition du concept de DP et les principes guides. La définition se décline en cinq fondements théoriques et thématiques basés sur une synthèse de la littérature scientifique sur le sujet dans laquelle les travaux de chercheurs réputés — principalement Jesper Simonsen, Toni Robertson et Marc Steen — sont mis à contribution. La troisième section offre un regard systémique sur les façons d'aborder le projet de design, mobilisant les fondements théoriques du modèle de l'« Éclipse de l'objet » développé par les chercheurs Alain Findeli et Rabah Bousbaci (2005). Une description détaillée de ce modèle sera combinée à une description de son émergence, à une définition de ses caractéristiques et à des exemples d'application démontrant son emploi dans la recherche. Cela permettra de fournir un cadre rigoureux à la recherche. Finalement, le présent chapitre se conclura par la précision des questions de recherche en s'appuyant sur les bases conceptuelles partagées.

2.1 CONTEXTE D'ÉMERGENCE

La présente section propose de porter un regard attentif sur l'approche participative dont la particularité est d'intégrer activement les non-experts, usagers potentiels et autres individus dans le processus du projet de design. Elle est principalement basée sur deux ouvrages : le recueil de publications *Routledge International Handbook of Participatory Design* préparé par les auteurs Jesper Simonsen et Toni Robertson (2013) et le livre *Convivial Toolbox: Generative research for the front end of design* de Elizabeth B.-N. Sanders et Peter Jan Stappers (2018).

Ces ouvrages ont été sélectionnés pour leur pertinence avec le sujet de la présente section puisqu'ils rassemblent les travaux de nombreux chercheurs et praticiens, dont les études et les connaissances sur le design participatif (DP) sont reconnues par la communauté scientifique en design. D'autres publications sont également utilisées dans cette section en complément aux perspectives fournies par les principaux ouvrages.

L'émergence du design participatif peut être retracée à la période 1970-1990, au temps de la Guerre froide, en Scandinavie. Les mouvements politiques et sociaux de l'époque, caractérisés par une montée des revendications chez les travailleurs, groupes et communautés en sont à l'origine en raison des changements apportés à leur milieu de travail ou à leur milieu de vie et dont ils subissaient des préjudices au quotidien (Kensing et Greenbaum, 2013). On retrouve parmi les différents courants ayant influencé l'émergence d'une approche participative :

- les **mouvements politiques** contestant l'économie capitaliste et revendiquant les droits des travailleurs(es) :

[Directly] confront management rule [of] 'de-skilling' – removing the knowledge of workers from their daily tasks and embedding into the control of technical systems – both administrative and machine-driven [with] creative worker involvement. (Kensing et Greenbaum, 2013, p.32)

- les **mouvements démocratiques** valorisant les droits et libertés d'expression des citoyens(nes) dans les décisions prises par les gouvernements, les communautés et les milieux de travail :

[Address] active engagement in creating and maintaining democratic practices [rooted in] bottom-up active engagement through personal experience [to] help people gain (and retain) knowledge [and] to use that knowledge towards broader, more fundamental goals such as freedom and democratic rights. (Kensing et Greenbaum, 2013, p.32)

- les **mouvements féministes** prenant parole et posant des actions concrètes pour entraîner un changement dans la place et le rôle des femmes dans la société

[Women] acted upon their experience and developed grass-root practices to gain and regain voice and control over their own lives. [By their actions, they gave a] voice to previously invisible thoughts and actions [such as] the 'Florence project' [where] nurses asked why computer systems designed for nurses should be designed by systems professionals without the experience and personal knowledge of nurses' dailywork (Greenbaum, 1990)'. (Kensing et Greenbaum, 2013, p.32)

Ce contexte particulier dans le développement industriel favorise l'implantation d'une culture de l'approche participative dans les processus de design (Kensing et Greenbaum, 2013). La participation est la dynamique interpersonnelle découlant de cette nouvelle approche en design, dans laquelle les non-experts (utilisateurs) deviennent d'actifs partenaires dans l'activité de design et sont vus tels les « experts de leur propre expérience de la vie » (Sleeswijk Visser et al., 2005) et co-créateurs dans le processus de design — au travers le projet de design participatif (Sanders et Stappers, 2018).

L'approche participative est fondée sur l'objectif de « construire sur la base de l'expérience vécue par les travailleurs, les groupes et les communautés [dans une situation], puis de fournir à ces derniers les ressources leur permettant d'agir dans cette situation » ([traduction libre], Bødker, 1996, cité dans Sanders et Stapper, 2018, p.28). En design, Simonsen et Robertson (2013) avancent que cette approche valorise l'intégration des utilisateurs dans les processus de design incluant la phase de développement d'un projet. La participation des utilisateurs dans le processus de design provient d'une motivation à abolir les relations de pouvoir, à valoriser l'apprentissage mutuel et à ancrer les projets de design dans la réalité du quotidien (Simonsen et Robertson, 2013). L'approche participative en design implique la prise en compte des activités humaines telles que décrites et vécues par les utilisateurs permettant enfin au projet de design de répondre aux besoins réels de ces derniers :

[...] what people really do is often different from the way activities might be described by others or depicted, [...] or presented as what people should do, ought to do or might ideally do 'in theory'. (Simonsen et Robertson, 2013, p.7)

L'approche participative est identifiée comme une façon efficace de faire du design, car elle est une co-évolution de l'artefact⁵ avec la pratique (Simonsen et Robertson, 2013). Cette co-évolution est bien identifiée en design : Schön la nomme « *reflection-in-action* ». Plusieurs auteurs la considèrent également comme une part essentielle du processus de design, notamment Enh (1993) : « *the origin of design is in involved practical use and understanding, not detached reflection, and*

⁵ Le terme « **artefact** » (de l'anglais « *artefact* » ou « *artifact* ») porte plusieurs significations. Selon le dictionnaire en ligne Merriam-Webster, il peut signifier: (1) « an object made by humans and surviving from an earlier time period (i.e. fossil, antiquities, vestige, antique) »; (2) « a lingering indication of something from the past (i.e. reminder, aftertaste, residual, trace) ». Par ailleurs, le Centre national de ressources textuelles et linguistique de l'académie française (CNRTL) le définit comme : (3) « Produit dû à la méthode employée » ou encore (4) « **Produit de l'art, de l'industrie, [...], objet artificiel** ». Cette dernière définition rejoint mieux la citation de Suchman et Trigg (1991), puisqu'elle fait référence au produit de la discipline du design : « La distinction entre objets artificiels et objets naturels paraît à chacun de nous immédiate et sans ambiguïté. Rocher, montagne, fleuve ou nuage sont des objets naturels; un couteau, un mouchoir, une automobile, sont des objets artificiels, des artefacts » (Monod, 1970, p.11).

design is seen as an interaction between understanding and creativity'. » (Enh, 1993, cité dans Simonsen et Robertson, 2013, p.8). Autrement, Simonsen et Robertson justifient le rapport intrinsèque de la « réflexion dans l'action » à la pratique du designer dans le DP : « *a process engaged in by an experienced and reflective design-practitioner*. » (Simonsen et Robertson, 2013, p.8). D'après les auteurs, la « réflexion dans l'action » de Schön utilise l'unique perspective du praticien face à ses propres pratiques, alors que le DP prône la perspective collective. Cela met en relief l'idée que le DP serait une réflexion collective dans l'action : « [...] *both workers and designers could actively reflect on their work in the midst of concrete situations* » (Simonsen et Robertson, 2013, p.31). Les auteurs la présentent de plus comme une interaction sociale dans laquelle les utilisateurs et les designers apprennent à créer, à développer, à exprimer et à évaluer leurs idées et visions ensemble : « *Shared experimentation and reflection are essential parts of the design process*. » (Simonsen et Robertson, 2013, p.8).

L'approche du designer dans le cadre d'une pratique participative repose, selon Steen (2012), sur la compréhension des besoins et la valorisation des expériences et des expertises des utilisateurs. Sanders et Stappers (2018) illustrent cette approche dans le portrait qu'ils dressent de l'évolution du rôle des non-experts (utilisateurs) et du rôle des experts (designer) dans la perspective de cette nouvelle approche en design :

[...] the person who will eventually be served through the design process is given the position of 'experts of their experience', and plays a large role in knowledge development, idea generation and concept development. (Sanders et Stappers, 2018, p.23-24)

Pour ces auteurs, l'utilisateur est essentiellement un expert de sa propre expérience et contribue à l'équipe de travail en mobilisant ses connaissances et ses compétences. Le designer intervient alors pour diverses raisons et dans diverses fonctions en vue de favoriser la collaboration entre les participants du projet :

- Faciliter l'implication des utilisateurs dans le processus de design (Sonnenwald, 1996) ;
- Accompagner les utilisateurs dans la co-construction de connaissances et de solutions (Sanders et Stappers, 2018 ; Simonsen et Robertson, 2013) ;
- Concevoir des outils et méthodes favorisant l'idéation et l'expression chez les utilisateurs (Sanders et Stappers, 2018).

Pour Sanders et Stappers (2018), l'approche du designer dans le contexte du DP réside dans sa compétence pour aborder les problèmes complexes et se manifeste sous plusieurs habiletés :

[...] *visual thinking, conducting creative process, finding missing information, make necessary decisions in the absence of complete information, [...] expert prototypers, natural facilitators of collective prototyping activities.* (Sanders et Stappers, 2018, p.24-25)

Selon les auteurs, ces habiletés pourvoient le designer d'une compétence spécifique dans la création et l'exploration d'outils, de techniques et de méthodes pour le DP. Elles permettent en effet au designer d'encourager « une pensée design, générative⁶ » chez les utilisateurs (Sanders et Stappers, 2018). Simonsen et Robertson (2013) parlent d'ailleurs de l'emploi des outils, techniques et méthodes comme support à la réflexion collective dans l'action : « *They enable the participants in the design process to propose, represent, interrogate and reflect on different aspects of the developing design continually throughout that process* » (Simonsen et Robertson, 2013, p.9). Dans sa pratique du DP, le designer a le rôle de soutenir la participation des utilisateurs dans le processus de co-création du projet de design — comme le design d'objets ou de services — dont ils feront l'expérience et ressentiront les impacts (Sanders et Stappers, 2018).

L'émergence et l'implantation de l'**approche participative** dans la société industrielle du 20^e siècle font en sorte que la **pratique du designer** évolue d'une pratique bonifiée par l'expertise collective à une pratique **encourageant la participation** des **non-experts (utilisateurs)** dans les processus de design. Cette approche rend les façons de faire en design plus **efficaces** grâce au processus sous-jacent de **réflexion collective dans l'action**. La pratique du designer est alors caractérisée par trois principales responsabilités : **faciliter l'implication** des utilisateurs, accompagner les utilisateurs dans la **co-construction** des connaissances et des solutions avec des **experts (designers)**, et finalement, concevoir des **outils et méthodes** d'idéation et d'expression. La compétence du designer par sa capacité à collaborer auprès d'experts, mais également par sa capacité à transformer les **non-experts en des co-créateurs** dans le projet de design.

⁶ L'expression « **une pensée design, générative** », traduite de l'anglais « *generative design thinking* » se définit par le fait d'utiliser les manières de faire en design de façon productive. Selon le sens fourni par les auteurs pour définir la « pensée design », celle-ci est une approche d'imagination et d'expression des idées dans le processus et le développement d'un design. Le terme « générative » fait quant à lui référence au caractère « productif » de cette approche et est défini par le CNRTL comme qualificatif : « Qui produit, qui crée ou qui rapporte » (CNRTL, 8 août 2021). Cette expression découle d'une approche de la recherche développée par les auteurs Sanders et Stappers (2018) : le design génératif. Celle-ci est intéressée par l'ambition de produire « une boîte à outils conviviale contenant le nécessaire pour offrir aux acteurs du processus et du développement d'un design, un langage créé avec ces derniers pour ces derniers, leur permettant d'imaginer et d'exprimer leurs idées comme leurs rêves, en vue de futures expériences » ([traduction libre], Sanders et Stappers, 2018, p.8).

2.2 FONDEMENTS THÉORIQUES

Au cours de cette section, les principes guides du DP ainsi que des fondements et des thématiques sont identifiés. La sélection et la description de tous ces éléments est basée sur deux ouvrages de référence en DP : le manuel *Routhledge international handbook of Participatory design* de Simonsen et Robertson (2013) et l'article *Virtues in participatory design* de Steen (2012). Plus particulièrement, les principes guides sont issus d'un travail de recension des écrits sur les mouvements ayant contribué à l'émergence du DP. Ensuite, bien que plusieurs définitions soient acceptées dans la communauté scientifique, une définition du DP fournie par Simonsen et Robertson (2013) est employée comme point d'appui pour la formulation des fondements et des thématiques.

2.2.1 Principes guides

C'est dans le cadre d'un survol des conditions et des conséquences de l'implication de différents acteurs dans les projets en design entre 1970 et 1990 que Kensing et Greenbaum (2013) ont détaillé les principes guides du DP (Simonsen et Robertson, 2013). Ces auteurs interprètent plus précisément les croyances et pratiques héritées de cette période dans une mise en abyme conceptuelle des principes guides du DP. Six principes évoquent une série d'éléments clés destinés à la poursuite de la pratique du DP : la facilitation de la participation de divers acteurs dans les projets en design. La Figure 1 présentée à la page suivante regroupe les principes guides établis par les auteurs.



Figure 1 Principes guides hérités de l'émergence du design participatif (Basé sur Kensing et Greenbaum, 2013, cité dans Simonsen et Robertson, 2013, p.33-34)

Pour les auteurs, la pratique du DP est **engagée dans l'équilibrage des relations de pouvoir** entre les différents acteurs d'une situation. Ils soutiennent en ce sens que la quête de l'équilibre entre les acteurs constitue une **réelle pratique démocratique** dont l'exercice est **ancré directement dans l'action** avec les acteurs. La pratique du DP donne ainsi lieu à la recherche de bases communes entre les acteurs et **stimule leur apprentissage mutuel** (Kensing et Greenbaum, 2013). Le processus d'apprentissage mutuel mène à **l'utilisation d'outils et de techniques** permettant aux acteurs d'exprimer leurs besoins et leurs visions de la situation. Ce n'est qu'une fois tous ces principes réunis que les acteurs peuvent développer une tout autre **compréhension du monde** menant à l'élaboration d'idées représentant l'expression concrète des principes d'égalité et de démocratie (Kensing et Greenbaum, 2013).

2.2.2 Définitions

Dans la littérature scientifique, il existe plus d'une définition acceptée du DP. La définition émise par Simonsen et Robertson (2013) s'est révélée l'une des plus complètes et sera donc employée

comme point de départ à la description des fondements théoriques en DP. Lorsque requis, elle sera appuyée de définitions d'autres auteurs.

Dans leur ouvrage, Simonsen et Robertson (2013) proposent de définir le DP de la façon suivante :

[A] process of investigating, understanding, reflecting upon, establishing, developing, and supporting mutual learning between multiple participants in collective 'reflection-in-action'. The participants typically undertake the two principal role of users and designers where the designers strive to learn the realities of the users' situation while the users strive to articulate their desired aims and learn appropriate technological means to obtain them. (Simonsen et Robertson, 2013, p.2)

Cette définition rassemble différentes thématiques propres au DP : ses intentions, son processus, ses acteurs, sa pratique, ses outils, ses techniques et ses méthodes. En effet, Simonsen et Robertson (2013) précisent que le DP est orienté par une **intention** d'apprentissage mutuel soutenue par un **processus** collectif de « réflexion dans l'action » auprès d'une variété d'**acteurs** experts et non-experts dont les **pratiques** correspondent à des rôles pour lesquels sont mobilisés différents **outils, techniques et méthodes**.

La présence des thématiques d'intention, de processus, d'acteurs, de pratique et d'outils, techniques et méthodes a également été relevée chez d'autres auteurs comme l'illustre le Tableau 1 ci-dessous⁷.

Tableau 1 Synthèse des modèles et définitions liés aux composantes propres du DP, telles que définies par Simonsen et Robertson (2013)

AUTEURS	THÉMATIQUES				
	A Intention	B Processus	C Acteurs	D Pratique	E Outils, techniques et méthodes
Mumford (1989)	x		x		x
Sanders (2006)		x	x	x	
Kleinsmann et Valkenburg (2008)	x	x	x		
Steen et al. (2011)	x		x	x	x
Mattelmäki et Sleeswijk-Visser (2011)		x	x	x	x
Bannon et Enh (2012)	x	x	x		
Vandekerckhove et al (2020)	x	x	x	x	x

⁷ Voir l'ANNEXE 1 : Courte étude des modèles et définitions du DP, pour consultez la version complète de ce tableau.

L'emploi de la définition de Simonsen et Robertson (2013) se justifie par le croisement de celle-ci à d'autres modèles ou définitions permettant de relever les grandes tendances partagées par d'autres chercheurs et praticiens du DP. Les cinq thématiques présentent dans la définition de Simonsen et Robertson (2013) sont utilisées comme structure aux prochaines sous-sections : (A) Intention, (B) Processus, (C) Acteurs, (D) Pratique et (E) Outils, techniques et méthodes. Chaque thématique est introduite de façon générale et expliquée par la mise en évidence d'un extrait pertinent de la définition de Simonsen et Robertson (2013). Puis, les fondements participatifs reliés sont identifiés et expliqués. Les prochaines sous-sections décortiquent la définition de Simonsen et Robertson (2013) pour raffiner notre compréhension des thématiques et éclairer notre compréhension globale du design participatif.

A. Intention

Le premier fondement du DP réside dans son intention dans l'approche du projet de design. L'intention du DP est intimement liée au concept de projet qui lui est dirigé vers l'avenir sans être complètement défini. Ainsi, en regard de la résolution des problèmes complexes du projet, cette intention est caractérisée par une volonté d'apprentissage mutuel entre les acteurs du projet et d'une réflexivité sur l'action posée.

La première partie de la définition de Simonsen et Robertson (2013) illustre cette intention plus concrètement au cours de l'extrait suivant :

[...] investigating, understanding, reflecting upon, establishing, developing, and supporting mutual learning between multiple participants in collective 'reflection-in-action. (Simonsen et Robertson, 2013, p.2)

En ce sens, l'intention du DP s'illustre à travers la participation des savoirs collectifs et individuels dans l'amélioration d'une situation : « *[PD is] a perspective that always looks forward to the shaping of future situations* » (Simonsen et Robertson, 2013, p.2).

Elle est par ailleurs liée à un fondement participatif qui appelle à une participation garante des droits de la personne :

Participation in PD happens, and needs to happen, because those who are to be affected by the changes resulting from implementing information and communication technologies should, as a basic human right, have the opportunity to influence the design of those technologies and the practices that involve their use. (Simonsen et Robertson, 2013, p. 6)

Les auteurs évoquent dans cet extrait que l'intention du DP implique une participation garante des droits de la personne, se reflétant ainsi dans des actions vertueuses, où le projet s'opère et se produit selon des perspectives démocratiques et une démarche d'émancipation (Simonsen et Robertson, 2013; Steen, 2012).

Pour Steen (2012), la coopération, la curiosité, la créativité, l'émancipation⁸ et la réflexivité sont des vertus qui orientent l'épanouissement de l'être humain en situation de design participatif (DP) et assurent ainsi la considération des droits de la personne. Les vertus du DP s'insèrent dans des situations spécifiques où l'intérêt du praticien est porté vers les caractères, les dispositions, les pensées, les sensations, les choix et les actions d'un individu lors de situations spécifiques (Steen, 2012). L'auteur décrit ainsi la participation vertueuse comme une recherche d'« équilibre » (en anglais, « *middle* ») en toute circonstance, donc non routinière, où le jugement permet de faire la bonne chose au bon endroit au bon moment de la bonne manière. Pour les praticiens du DP, l'épanouissement n'est possible que s'ils permettent à d'autres de s'épanouir, de s'émanciper et de développer leurs capacités (Steen, 2012). L'émancipation devient vertueuse à travers une « démarche habilitante » (en anglais, « *capability approach* »), car elle permet l'amélioration des capacités de chacun, promeut le développement et la liberté dans une disposition équilibrée : entre « faire trop » et « faire trop peu » (Steen, 2012). Tel que l'explique l'auteur, les praticiens du DP doivent être conscients de leur pratique en matière de coopération, de curiosité, de créativité, d'émancipation et de réflexivité pour percevoir et modifier leurs pensées, leurs sensations et leurs actions. En somme, Steen (2012) fait ressortir que c'est dans la prise d'un recul — dans une situation précise — que cette réflexivité devient vertueuse : elle permet d'évaluer l'implication des autres vertus et l'implication de celui qui les pratique; elle promeut l'équilibre entre une disposition d'indifférence et un excès de conscience envers les autres vertus.

La mise en valeur de ces vertus signale l'importance d'encadrer ou de porter notre attention sur le processus du DP, comme nous l'aborderons ensuite.

⁸ Le terme « **émancipation** » est employé au cours de ce mémoire pour désigner la vertu de l'« *empowerment* » utilisée par Steen (2012).

B. Processus

Le deuxième fondement du DP concerne le processus de l'approche participative du projet de design. Le processus du DP est lui aussi caractérisé comme support à l'apprentissage mutuel entre les acteurs du projet et à la réflexivité sur l'action posée.

La seconde partie de la définition proposée par les auteurs Simonsen et Robertson (2013) affirme ces principales caractéristiques du processus du DP :

A process [...] supporting mutual learning [...] in collective reflection-in-action. (Simonsen et Robertson, 2013, p.2)

Par cette définition, les auteurs soutiennent que le processus du DP est un processus collectif dans lequel les réflexions des uns nourrissent les actions des autres et inversement, en vue de répondre aux exigences et objectifs du projet.

Les fondements participatifs concernant le processus du DP s'inscrivent d'ailleurs à l'intérieur d'un engagement central du projet. Les auteurs Simonsen et Robertson (2013) soutiennent que le processus du DP implique la co-construction des connaissances entre les participants experts et non-experts en vue de produire des solutions faisables et utiles :

Users need knowledge of potential technological options as well as of how these options can be provided. Designers are the source of this knowledge, as well as of relevant design expertise. The designers need knowledge about the users, their practices and the use situation (often the work domain) in question. The users are the source of this knowledge and relevant domain of expertise. They provide experiential knowledge of their expertise, the work domain and practices. (Simonsen et Robertson, 2013, p.6)

Le processus du DP est de ce fait évolutif et continu, car « 'guidé par les idées et les ambitions qui évoluent au rythme de l'apparition d'objectifs, de la définition des problèmes et de l'émergence de solutions (Bødker et al., 2004, p.13)' » ([traduction libre], Simonsen et Robertson, 2013, p.6).

Kensing et Blomberg (1998) ajoutent que la génération de connaissances sur un sujet donné est productive dans une approche participative et que le DP nécessite une approche à la connaissance dans un rapport de réciprocité :

Of central importance is the development of meaningful and productive relations between those charged with technology design and those who must live with its consequences. PD researchers hold that design professionals need knowledge of the actual use context and workers need knowledge of possible technological options. (Kensing et Blomberg, 1998, p.172)

Les auteurs précisent en continuité que ce rapport de réciprocité est incarné dans une coopération active entre les experts et les non-experts :

The epistemological stand of PD is that these types of knowledge are developed most effectively through active cooperation between workers [end-users] (and increasingly other organizational members) and designers within specific design projects. (Kensing et Blomberg, 1998, p.172)

Le contexte d'une approche participative du projet de design offre donc un apport en connaissance plus efficace dans le projet.

Dans la prochaine section, nous aborderons plus en détail les acteurs du DP (experts et non-experts), au travers de leurs différents apports dans le projet de design.

C. Acteurs

Le troisième fondement du DP interpelle les acteurs de l'approche participative du projet de design. Les acteurs du DP sont représentés par tous les experts et les non-experts prenant part au projet, bien que leur participation puisse y varier.

La troisième partie de la définition de Simonsen et Robertson (2013) décrit ainsi les acteurs du DP et leurs principaux rôles dans le projet :

[...] between multiple participants [who] typically undertake the two principal roles of users and designers. (Simonsen et Robertson, 2013, p.2)

Le DP est caractérisé par une implication importante des acteurs dans la conception d'artefacts, de processus et d'environnements qui leur sont propres : « [...] *directly involving people in the co-design of the artefacts, processes and environments that shape their lives* » (Simonsen et Robertson, 2013, p.2).

Les fondements participatifs concernant les acteurs du DP impliquent que la participation des usagers, plus que leur simple regard sur l'élaboration des projets de design, est de grande valeur pour le DP (Simonsen et Robertson, 2013). Les auteurs évoquent l'importance des usagers dans une sorte de « par » et « pour » les acteurs : « *PD has always given primacy to human action and people's rights to participate in the shaping of the worlds in which they act* » (Simonsen et Robertson, 2013, p.4).

Dans leur article faisant état de la connaissance sur la participation des acteurs, Kensing et Blomberg (1998) relèvent cinq critères pour la participation des acteurs :

- « *access to relevant information* »
 - « *the possibility for taking an independent position on the problems* »
 - « *participation in decision making* »
 - « *the availability of appropriate participatory development methods* »
 - « *room for alternative technical and/or organizational arrangements* »
- (Kensing et Blomberg, 1998, p.170)

L'implication des acteurs et plus spécifiquement celle des utilisateurs d'une technologie dans le processus de design sont garantes du succès de cette technologie (Kensing et Blomberg, 1998). Pour ces auteurs, cela est une question d'ouverture permettant aux non-experts d'exprimer leurs habiletés, expériences et intérêts. Pour Luck (2003), cela témoigne du caractère social du processus de design participatif, de la relation entre experts et non-experts :

When engaged in a participatory design workshop the people who attend are part of the social process of design and play an active part in the issue/problem raising, discussion and decision-making processes that are part of the early design stage of a project. The people who are commonly known as the 'users' are active participants in the design process and hence the boundary between 'designer' and 'user' becomes blurred. (Luck, 2003, p.524)

Cette citation aborde également l'évolution de la pratique du projet, dont les fondements seront abordés plus précisément au cours de la prochaine section.

D. Pratique

Le quatrième fondement du DP s'intéresse à la pratique de l'approche participative du projet de design. La pratique du DP tient son importance du fait d'exposer la vie quotidienne et de faire intervenir ce quotidien dans le projet.

La quatrième partie de la définition de Simonsen et Robertson (2013) précise cette intervention du quotidien par la pratique du DP :

[...] the designers strive to learn the realities of the users' situation while the users strive to articulate their desired aims [...] (Simonsen et Robertson, 2013, p.2)

Pour Simonsen et Robertson (2013), le DP est une approche qui reconnaît l'importance de la pratique dans la quotidienneté des projets, car cette pratique construit le monde dans lequel nous vivons. La pratique du DP comprend une volonté de coopération entre les acteurs et est motivée

par divers enjeux politiques ou éthiques, créatifs ou pratiques, économiques ou commerciaux – où l’engagement coopératif peut être superficiel, productif ou intime (Steen, 2012).

Les fondements participatifs concernant la pratique du DP reposent ainsi sur une « participation véritable » (en anglais, « *genuine participation* ») de l’utilisateur comme du designer, dans l’acte de participation (Simonsen et Robertson, 2013). En d’autres mots, comme le souligne Steen (2012) dans l’extrait suivant, le DP s’inscrit dans une démarche de négociations paradigmatiques inhérente des valeurs individuelles :

[Negotiating] between a concern to understand a current situation and a concern to envision future situations, or with negotiating between the tendency to focus on one’s own knowledge and ideas and the ambition to focus on other people’s knowledge and ideas. ([S’articulant] entre la préoccupation de comprendre une situation présente ou de visualiser une situation future; entre la tendance de s’appuyer sur les connaissances et les idées d’une seule personne ou de s’appuyer sur les connaissances et les idées d’autres personnes [traduction libre]). (Steen, 2012, p.949)

Dans la perspective de l’utilisateur, la « participation véritable » repose sur la considération que celui-ci est un actif et créatif contributeur dans le projet de design (Steen, 2012; Simonsen et Robertson, 2013). Il est l’expert de son expérience vécue (Sanders et Stappers, 2018; Sleeswijk Visser et al., 2005; Simonsen et Robertson, 2013; Steen, 2012). L’utilisateur détient un rôle dominant — en rapport aux autres acteurs — et central dans la démarche participative plutôt que périphérique; qu’il est la source et la ressource primaire permettant d’accéder aux renseignements le concernant (Simonsen et Robertson, 2013). À partir de sa propre perspective sur le sujet, l’utilisateur est pour ainsi dire le mieux placé pour participer à l’élaboration de ce qui le concerne, puisqu’il détient l’expertise de sa propre expérience. Sa « participation véritable » se manifeste par l’articulation de ses besoins et objectifs, puis par l’apprentissage de moyens par lesquels il peut les atteindre (Simonsen et Robertson, 2013). Il est ainsi, à la fois l’utilisateur et le concepteur.

Dans la perspective du designer, la « participation véritable » repose sur la considération qu’il est un acteur secondaire dans le DP, pour ainsi dire que sa contribution est périphérique au projet de design (Simonsen et Robertson, 2013). Les auteurs affirment que son rôle est de connaître et comprendre les réalités de l’usager. Par exemple, son rôle d’expert se manifeste dans sa contribution comme facilitateur du processus de design et comme consultant, tout en participant au développement du projet de design (Simonsen et Robertson, 2013). En ce sens, la « participation

véritable » du designer consiste en la mise en place des ressources permettant aux utilisateurs de participer de façon active et créative dans le projet :

'Involving (prospective) users in research, design, and evaluation activities, so they can contribute actively and creatively to the project, thus drawing from the traditions of participatory design or co-design. (Schuler and Namioka, 1993, AND Sanders and Stappers, 2008'. (Steen, 2016, p.9)

Plus largement, la pratique du DP sollicite la réflexivité du designer :

[So] much of what we do is guided by the recognition that designing the objects people use in their everyday activities shapes, in crucial ways, how those activities might be done. (Simonsen et Robertson, 2013, p.7)

La pratique du DP a un caractère itératif du fait qu'elle peut influencer tout comme elle peut être influencée : « Elle mène les praticiens à revoir et à modifier leurs façons de faire » ([traduction libre], Simonsen et Robertson, 2013, p.8).

Les auteurs Simonsen et Robertson (2013) soulignent également que la pratique du DP est une forme explicite des connaissances tacites chez des individus réalisant une action. Suchman et Trigg (1991) de leur côté reconnaissent la pertinence de la pratique dans le DP par son apport au développement d'une mixité de connaissances, à l'inverse de connaissances figées ou individualisées. L'ensemble de ces éléments soutiennent que la pratique est une activité importante de l'approche participative puisqu'elle est une activité sociale valorisant les connaissances d'une communauté plutôt que d'individus (Suchman et Trigg, 1991, cité dans Simonsen et Robertson, 2013, p.7).

E. Outils, techniques et méthodes

Le cinquième et dernier fondement du DP concerne les outils, les techniques et les méthodes de l'approche participative du projet de design. De différentes utilités chez les experts et les non-experts, les outils, les techniques et les méthodes servent communément à habiliter ces acteurs dans la pratique du projet.

La cinquième partie de la définition de Simonsen et Robertson (2013) soutient en effet cette fonction générale des outils, des techniques et des méthodes du DP :

[...] learn appropriate technological means to obtain them. (Simonsen et Robertson, 2013, p.2)

Pour saisir le sens de cet extrait, la prochaine citation de Steen (2016) fournit des précisions sur les propriétés et intentions des outils, techniques et méthodes du DP abordé dans la définition de Simonsen et Robertson (2013) :

[The] “tool perspective” in PD provides a similar combination of participation and empowerment [which] foregrounds people’s tacit knowledge and skills and aims not only to empower them to participate in the process of designing tools, but also to empower them by delivering tools that they can use to deploy their knowledge and skills. (Steen, 2016, p.10)

Les fondements participatifs relatifs aux outils, techniques et méthodes du DP veillent à encourager l’acquisition de savoirs pratiques bénéfiques chez l’apprenant – au sens où ce dernier se voit habilité, pourvu d’un plus grand pouvoir et d’une plus grande habileté d’expression de ses idées et de ses capacités (Steen, 2016). Ces moyens sont notamment « reconnus pour faciliter l’expérimentation en design par la visualisation, l’expérimentation et la stimulation du développement ou de l’amélioration de technologies. » ([traduction libre], Simonsen et Robertson, 2013, p.8).

Une distinction s’impose entre la perspective des participants non-experts et celle des experts, en regard de l’influence de ces moyens sur les différents acteurs. Pour les participants non-experts, ces moyens facilitent la proposition d’idées et leur représentation, tandis que pour les participants experts ces moyens permettent la réflexivité dans le projet et permettent de faire réfléchir les autres de façon continue, sur différents aspects du design (Simonsen et Robertson, 2013).

L’auteure Enh (1993) affirme également que ces moyens ont favorisé l’engagement des utilisateurs dans le processus de design, car ils sollicitaient leurs habiletés pratiques (expérience, savoir-faire, etc.). Les auteurs Winograd et Flores (1986) soulignent par ailleurs que les designers sont responsables de l’impact des outils, techniques et méthodes employées dans la participation des non-experts : « *We encounter the deep questions of design when we recognize that in designing tools we are designing ways of being.* » (Winograd and Flores, 1986, cité dans Simonsen et Robertson, 2013, p.5).

Dans le même sens, Simonsen et Robertson (2013) soulignent dans l’extrait qui suit (p.27) la responsabilité des experts dans le choix d’outils et de méthodes appropriées permettant la mise en place de projets inclusifs et démocratiques auprès des non-experts.

As we work together to design solutions to all kinds of complex issues that confront us, not only those involving new information technologies, we need to ensure not just that we have the best processes, tools and methods available to work with but that these can enable the successful development of inclusive and democratic design solutions. (Simonsen et Robertson, 2013, p.6-7)

Les auteurs affirment également que les outils, les techniques et les méthodes conçus par les designers en vue de faire participer les non-experts dans les processus de résolution des problèmes complexes ont un réel pouvoir d'engagement et favorisent la mise en place d'une base communicative commune entre les utilisateurs, les designers et les autres acteurs du DP.

Pour terminer, la présente section a permis de rassembler des éléments de connaissance contribuant à définir le concept de « design participatif ». L'énoncé des **principes guides** a permis la mise en évidence de six éléments destinés à la poursuite du DP. De plus, l'analyse de la définition de Simonsen et Robertson (2013) a permis de soulever cinq **thématiques** propres au DP, desquels cinq **fondements** ont pu être explicités grâce à la perspective tirée des travaux de Steen (2012, 2016).

Finalement, grâce à la recherche effectuée pour la présente section, il a aussi été possible de générer la synthèse présentée dans le Tableau 2 ci-dessous. Ce tableau regroupe la base conceptuelle analysée, présentant dans la partie de gauche les principes guides de Kensing et Greenbaum (2013), puis la correspondance entre les thématiques et fondements dans la partie de droite.

Tableau 2 Synthèse des principes guides et fondements participatifs

PRINCIPES GUIDES	THÉMATIQUES DE LA DÉFINITION DU DP		FONDEMENTS PARTICIPATIFS
Kensing et Greenbaum (2013)	(Simonsen et Robertson, 2013)		(Steen, 2012, 2016)
Engagée dans l'équilibrage des relations de pouvoir	Intention	↔	Actions vertueuses
Réelle pratique démocratique	Processus	↔	Co-construction
Ancré directement dans l'action	Acteur	↔	Engagement
Stimule l'apprentissage mutuel	Pratique	↔	Participation véritable
L'utilisation d'outils et de techniques	Outils, techniques et méthodes	↔	Pouvoir et habileté
Développement d'une tout autre compréhension du monde			

La prochaine section offrira un regard systémique sur les façons d’aborder le projet de design, à l’aide du modèle de l’« Éclipse de l’objet », dont certains fondements sont d’ailleurs alignés aux thématiques de la définition proposée par Simonsen et Robertson (2013) et inscrits dans la pratique du projet de design.

2.3 L’ÉCLIPSE DE L’OBJET

L’article *L’éclipse de l’objet dans les théories du projet en design* par Alain Findeli et Rabah Bousbaci (2005) est la source de référence phare de cette section du cadre conceptuel. Les prochaines pages présentent le modèle typologique⁹ de l’« Éclipse de l’objet » issu d’une synthèse des théories du projet en design, depuis plusieurs siècles jusqu’à la seconde moitié du 20^e siècle. Ce modèle est le deuxième concept utilisé dans le présent travail de recherche. Son origine, sa description et ses fondements sont décrits au fil des prochains paragraphes. La présentation du modèle débute donc par de courts portraits des chercheurs l’ayant constitué, Alain Findeli et Rabah Bousbaci. Elle se poursuit dans le récit de sa création, offrant sa description générale. Puis, elle se raffine à travers une description détaillée des typologies la composant.

2.3.1 Présentation des chercheurs

Le travail des chercheurs Alain Findeli et Rabah Bousbaci, dans le développement d’un modèle théorisant le projet en design, a été mobilisé dans la construction du cadre conceptuel de la présente étude exploratoire portant sur l’évolution des rôles et responsabilités du designer œuvrant dans un contexte de design participatif. L’implication du travail des chercheurs à cette étape est justifiée par l’importance de solliciter leur savoir en regard des théories et de la pratique du projet en design pour cadrer la recherche. De plus, la reconnaissance de leurs notoriétés par la communauté scientifique est un argument de confiance, valorisant leur expertise sur les fondements théoriques du projet en design et assurant la crédibilité de la recherche.

⁹ Le terme « **typologique** » est employé ici selon le sens suivant : « [En parlant d’une classification] Qui appartient à la typologie; fondé sur une typologie. » Telle que « Science de l’analyse et de la description des formes typiques d’une réalité complexe, permettant la classification; [...] systèmes de types. » (CNRTL, 21 juillet 2021).

Alain Findeli est un chercheur et professeur franco-canadien dont la contribution à la recherche et à l'enseignement en design est de renommée internationale. Son parcours universitaire débute dès 1968 à l'Institut national des sciences appliquées de Lyon (INSA) où il acquiert la formation d'ingénieur spécialisé en physique, puis se poursuit de 1968 à 1973 à l'Institut de technologie de l'Illinois à Chicago (IIT) et à l'École polytechnique de Montréal où il est chercheur en science des matériaux. De 1975 à 1989, il s'intéresse aux aspects humains et sociaux en ingénierie, en technologie et en design, au cours de la maîtrise en architecture à l'Université de Montréal (UdeM), puis à travers le doctorat en esthétique à l'Université de Paris. En 1995, il publie l'ouvrage *Bauhaus de Chicago : L'œuvre pédagogique de Laszlo Moholy-Nagy* dans lequel sont assemblées ses études méticuleuses sur l'histoire de l'enseignement du design. Au cours de sa carrière, Alain Findeli s'implique dans la conception et la fondation de multiples programmes, groupes, projets et ateliers d'enseignement et de recherche, tels que le programme de maîtrise Design et Complexité (DESCO) de l'UdeM et la maîtrise Design-Innovation-Société de l'Université de Nîmes. En tant que professeur, il est titulaire à l'École de design de l'UdeM entre 1975 et 2007, puis enseigne à l'Université de Nîmes de 2007 à 2016, en participant parallèlement à titre d'enseignant et chercheur invité dans plusieurs institutions européennes. En tant que chercheur, Alain Findeli prend part à différents travaux d'équipes de recherche locales et internationales, depuis les années 1990. Ses plus récents sujets et travaux portent sur le design social, les aspects philosophiques de la logique, de l'esthétique et de l'éthique dans les théories et la pratique du design, ainsi que sur les aspects pédagogiques de la formation à la recherche en design, de la méthodologie des projets complexes, puis de la théorie et de la pratique de l'innovation sociale par le design.

Rabah Bousbaci est un chercheur et professeur canadien d'origine algérienne reconnu pour ses contributions dans la théorisation et la pratique du projet dans les disciplines du design. Sa formation universitaire commence à l'École polytechnique d'architecture et d'urbanisme de la ville d'Alger où il est diplômé d'architecture en 1986. En tant qu'architecte, il pratique professionnellement durant six années en Algérie et en France. Son parcours se poursuit dans un retour aux études à la maîtrise en architecture de l'Université Laval, où il obtient son diplôme en 1996. Il complète en 2003 le doctorat en aménagement de l'UdeM au cours duquel il explore le champ de l'éthique pour informer les modèles théoriques en architecture. Ses recherches le mènent à réaliser un stage postdoctoral, de 2003 à 2004, au Centre de recherche en éthique de l'Université de Montréal (CREUM). Il intègre la Faculté de l'aménagement de l'UdeM au titre de professeur

adjoint en 2005. En tant que professeur aux études de premier cycle universitaire dans le programme de design d'intérieur, de même qu'au deuxième cycle en aménagement, depuis plus de 15 années – son principal enseignement porte sur les théories du projet de design et des théories reliées. Au cours de ces années, il a encadré l'achèvement des mémoires et thèses de six étudiantes et étudiants à la maîtrise et au doctorat. En tant que chercheur, Rabah Bousbaci a participé à l'élaboration de multiples projets de recherche, publications revues par la communauté scientifique et à différents rapports de recherche examinant des enjeux de la société québécoise. Ses intérêts pour la recherche se concentrent dans les fondements philosophiques des disciplines du design, comme l'éthique, l'épistémologie, la phénoménologie et les modèles anthropologiques. Le designer et l'utilisateur, alors centraux dans ses recherches, sont abordés au travers l'étude des concepts et pratiques de projet, des habitudes, du pragmatisme et des processus de conception, en design. En 2020, il fait paraître sous les presses de l'Université Laval l'ouvrage *L'homme comme un "être d'habitude" : Essai d'anthropologie et d'épistémologie pour les sciences du design*¹⁰ dans lequel il expose une vision pragmatique du projet de conception en design.

En 2005, les chercheurs publient ensemble *L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design* — sous l'enseignement du « *Design journal* ». Ils y présentent leur modèle théorique abordant l'acte de design. Ce modèle, centré sur l'objet du designer, servira à compléter le cadre conceptuel présenté dans ce chapitre.

2.3.2 Le modèle théorique

Dans la volonté pédagogique de fournir un éclairage sur les théories du projet de design pour ceux qui les enseignent et ceux qui les apprennent, Alain Findeli et Rabah Bousbaci se sont donné pour mission d'« extraire une figure, un pattern ou un modèle du corpus foisonnant des théories du design » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.47). Ainsi, le recensement de modèles théorisant le projet de design, entrepris par ces chercheurs, a conduit à la conception du modèle typologique de l'« Éclipse de l'objet ».

¹⁰ Titre complet de l'ouvrage : Bousbaci, R. (2020). *L'Homme comme un « être d'habitude » : Essai d'anthropologie et d'épistémologie pour les Sciences du design*. Presses de l'Université Laval.

Le modèle typologique des chercheurs résulte de l'analyse « [des textes constituant] le patrimoine commun de [la] communauté scientifique [en design]. [Ces textes] proviennent des publications des précurseurs comme le Bauhaus, le New Bauhaus Institute of Design, la Hochschule für Gestaltung; des premiers traités (états-unis) de pratique professionnelle; des divers manifestes programmatiques et politiques; des traités plus 'scientifiques' des chercheurs pionniers en design (Morris, Archer, Alexander, Rittel, Jones, Simon, etc.); des précieux ouvrages de synthèse et d'anthologie de Cross; et enfin des publications récentes dans les revues savantes (*Design Studies*, *Design Issues*, *Design Journal*, etc.) » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.41). Ils proviennent également du « corpus [de] textes non directement associés au patrimoine intellectuel de la communauté de recherche en design et [en provenance] d'autres disciplines (management, économie, psychologie...) [...] » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.42).

Leur recherche a donc mené à la conception d'un modèle théorisant le projet de design sous plusieurs points de vue. Pour les chercheurs, ce travail « constitue une tentative pour rendre compte de façon schématique de la diversité des théories du projet développées en design et pour déceler un sens dans l'évolution de ces théories » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.40). Le modèle se veut :

[...] un outil cognitif qui facilite la mise en évidence, dans le cours d'un projet de design, d'éléments habituellement non explicités tels que la succession fine des logiques mises en œuvre (analogie, déduction, abduction, etc.), les finalités qui motivent les instigateurs du projet, les conflits de rationalité et de valeurs dont il est le siège, la hiérarchie des enjeux dont il est l'objet, la justification des choix méthodologiques, technologiques, esthétiques et autres, les limites du cadre épistémologique adopté, etc. (Findeli et Bousbaci, 2005, p.40)

Au fil de leur recension des modèles de la seconde moitié du 20^e siècle, les chercheurs ont extrait une trentaine de modèles proposant des interprétations théoriques du projet de design. L'observation de ces derniers a fait apparaître des caractéristiques distinctives d'ordre typologique et philosophique représentatives de leur époque d'émergence. Findeli et Bousbaci partagent qu'un premier examen des modèles a pu en révéler deux principales familles :

- les modèles normatifs ou doctrinaux ayant une « visée méthodologique ou politique, qui prescrivent une façon de faire, considérée comme bonne ou meilleure (ou la meilleure : *best practice*) » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.40-41);
- les modèles descriptifs ayant une « visée plutôt scientifique, qui exposent la façon dont effectivement se déroule le projet de design » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.41)

Dans leur article, les chercheurs expriment également qu'une lecture approfondie de ces modèles a révélé une typologie catégorisant l'intérêt des modèles étudiés envers l'acte de design, soit les modèles théoriques centrés sur :

- « l'objet ou le produit du projet de design : bâtiment, mobilier, appareil domestique, etc. » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.42)
- « le processus, le cheminement ou la structure logique (méthodologique et/ou épistémologique) adoptés ou à adopter au cours du projet » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.42)
- « les acteurs, les agents et les parties prenantes [...] du projet de design » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.42)

Ces différents intérêts pour l'acte de design sont, d'après les chercheurs, apparus chronologiquement dans les théories du design. Findeli et Bousbaci parlent d'un déplacement des préoccupations des théoriciens à travers le temps envers l'acte de design. Concrètement, l'*Éclipse*, dans l'« Éclipse de l'objet » renvoi à la « disparition temporaire (de quelque chose) [...] [l'obscurcissement] passager (de ce qui a quelque éclat). » (CNRTL, 11 juillet 2021). Pour les chercheurs, ce terme est une image de la dynamique d'évolution des théories du projet de design dans le temps. Elle sert de métaphore pour illustrer l'apparition d'un nouveau type de modèle dans le paysage intellectuel des théories en design, dont la présence est significative au point de faire disparaître momentanément le modèle précédent — de l'« éclipser » (Findeli et Bousbaci, 2005b). Une interprétation philosophique de ce déplacement dans les préoccupations des théoriciens a permis aux chercheurs d'identifier qu'un premier intérêt pour l'esthétique du projet de design (préoccupé par l'objet ou le produit) a été « éclipsé » par un intérêt centré sur la logique du projet de design (préoccupé par le processus), lui-même « éclipsé » par un intérêt pour l'éthique du projet de design (préoccupé par les acteurs).

La mise en commun de ces modèles a nourri les chercheurs dans leur quête d'une figure unique permettant de synthétiser l'évolution des théories sur le projet de design par un modèle général. Elle a entraîné la création d'une typologie regroupant trois grands centres d'intérêt dans la littérature en design. Agissant ainsi comme synthèse des modèles antérieurs décrivant les théories du projet de design, l'« Éclipse de l'objet » est un modèle complexe synthétisant un ensemble élaboré d'informations et de connaissances. En ce sens, Findeli et Bousbaci discutent de la capacité

de chaque modèle à fournir des points de vue différents sur le projet de design et à permettre d'envisager des cadres théoriques plus riches et plus complexes.

2.3.3 Les trois types d'intérêts du modèle

Les prochains paragraphes se concentrent sur la description détaillée de chaque typologie identifiée dans le modèle. De plus, en s'inspirant des chercheurs, toute typologie est accompagnée d'un exemple pratique — chaque fois le même — permettant d'interpréter la typologie selon une nouvelle perspective avec comme intention de distinguer des particularités propres à chaque type. L'information présentée dans cette section reprend les trois typologies issues des différents centres d'intérêt des modèles théoriques revus par Findeli et Bousbaci (2005) comme structure: (A) le premier type dont l'intérêt est centré sur l'objet ou le produit du projet de design; (B) le deuxième type dont l'intérêt est centré sur le processus, le cheminement ou la structure logique adoptés ou à adopter au cours du projet; (C) le troisième type dont l'intérêt est centré sur les acteurs, les agents et les parties prenantes du projet de design. Chaque type est d'abord décrit, ensuite illustré par un exemple pratique, puis situé dans le modèle.

A. L'objet

Au centre des préoccupations des théoriciens depuis « plusieurs siècles jusqu'aux débuts du modernisme » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.42), les théories centrées sur l'objet sont regroupées par les chercheurs dans les **modèles du type 1** : « [...] les théories centrées sur l'objet ou le produit du projet de design : bâtiment, mobilier, appareil domestique, etc. » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.6). Les modèles du type 1 « s'appuient principalement sur l'esthétique, la technologie, la science des matériaux et, plus généralement, sur les sciences de l'ingénieur et celles de l'art (appliqué) pour rendre compte des propriétés des objets et des produits qui constituent [...], leur centre d'intérêt principal. » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.44). Dans la tradition de la philosophie moderne selon Kant, tel que le précisent les chercheurs, les modèles du type 1 réfèrent à l'esthétique comme « jugement de goût ». Les auteurs précisent que « [...] ces modèles se préoccupent tous en priorité des qualités et propriétés formelles de l'objet ou du produit. » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.6). Concrètement, les modèles du type 1 abordent la conception de l'**objet** : ses composantes, sa forme, sa structure, ses couleurs, ses proportions, ses matériaux, etc. (Findeli et Bousbaci, 2005).

Dans le modèle de l'« Éclipse de l'objet », tel qu'illustré en Figure 2, l'*objet* se situe au centre, puisqu'il reste au centre de tout projet de design :



Figure 2 L'*objet* au centre des préoccupations dans le projet de design, tiré de la Fig. 7 *L'Éclipse de l'objet en aval et en amont du projet. Modèle typologique.* (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.25)

Alors que, dans cette typologie, l'objet de design reste central au modèle et au projet de design, l'angle pour aborder cet objet et pour l'étudier ou le modéliser change plutôt au fil du temps. L'intérêt pour l'esthétique du projet se voit « éclipsé » par un intérêt pour la logique « adoptée ou à adopter au cours du projet. » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.6).

B. Les processus et les fonctions

Dès 1950, les théories centrées sur les processus forment pour Findeli et Bousbaci (2005) les **modèles du type 2** : « [...] les théories centrées sur le processus, le cheminement ou la structure logique (méthodologique et/ou épistémologique) à adopter ou adoptés au cours d'un projet [...] » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.6).

Les chercheurs décrivent les modèles de type 2 ainsi :

[Ces modèles] ont, pour décrire et comprendre de manière aussi 'scientifique' que possible les processus mis en œuvre dans la conduite des projets de design, massivement réquisitionné la logique formelle et les mathématiques, ainsi que les sciences humaines et sociales dans leurs versions behavioristes, positivistes et déterministes: psychologie de l'environnement, psychologie cognitive, sociologie de la consommation, ergonomie et anthropométrie, recherche opérationnelle, cybernétique, systémique, sémiotique, économique, etc. (Findeli et Bousbaci, 2005, p.44).

Pour les chercheurs, ces modèles s'inscrivent dans la tradition philosophique moderne kantienne de la logique comme « raison pure » :

[Les modèles de type 2] cherchent tous à rendre le design « scientifique » et par conséquent s'efforcent de dégager la structure logique du processus de projet, quelle que soit d'ailleurs cette logique (formelle déductive, heuristique, cybernétique, dialectique, rhétorique, complexe, etc.). (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.8).

D'après les chercheurs, les modèles de type 2 s'intéressent au **processus** de conception de l'*objet* (aux façons de faire menant à la conception de l'*objet* telles qu'au travers des méthodes, modèles conceptuels, structures de projet, prototypages, etc.) ; à la **fonction** qu'occupe l'*objet* dans le monde construit (son usage dans un contexte, comme solution répondant par exemple à des besoins et des problèmes, exerçant des vérifications, exécutant des fonctionnalités, codant et signifiant, négociant ou effectuant des jugements critiques) — dans des « environnements constitués de fonctions d'ordres diverses (instrumentales, symboliques, esthétiques, hédoniques, sécuritaires, etc.) » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.13).

Dans le modèle de l'« Éclipse de l'objet », tel qu'illustré dans la Figure 3, les processus et fonctions sont positionnés de part et d'autre de l'*objet*, comme les planètes d'un système solaire :

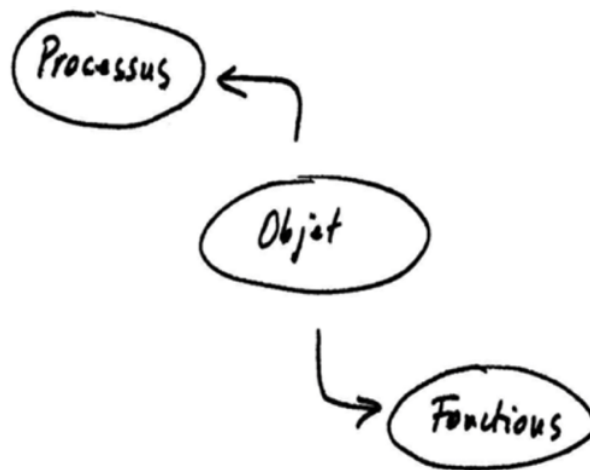


Figure 3 Les processus en « amont » de l'*objet* et la fonction en « aval » de l'*objet* dans les préoccupations du projet de design, tiré de la Fig. 7 L'Éclipse de l'objet en aval et en amont du projet. Modèle typologique. (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.25)

Les processus se situent en « amont » de l'*objet* et la fonction en « aval » de l'*objet*, puisque le premier se déroule lors de la « conception » de l'*objet* et le deuxième lors de la « réception » de l'*objet* dans la démarche du projet de design.

Périphérique à l'*objet*, mais demeurées le centre d'intérêt dans les théories du projet de design au cours du 20^e siècle, les structures logiques du processus de projet perdent éventuellement leur éclat, se voyant « éclipsées » par la prolifération d'un intérêt pour les acteurs du projet de design (Findeli et Bousbaci, 2005).

C. Acteurs et expériences usagères ou mode de vie

Sujets critiques dans les théories du projet de design depuis la fin du 20^e siècle, les modèles « centrés sur les acteurs, les agents ou les parties prenantes (stakeholders) du projet de design » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.6) constituent pour les chercheurs les **modèles du type 3**. Ces modèles regroupent une variété de théories dont les intérêts sont tout aussi variés :

[Les modèles de type 3 s'intéressent] aux sciences anthroposociales [...] dans leurs versions interprétatives, phénoménologiques et qualitatives: sociologie des organisations, systémique sociale ou 'souple', psychologie phénoménologique, sciences des religions (herméneutique, anthropologie), anthropologie culturelle, etc. (Findeli et Bousbaci, 2005, p.44).

L'un de ces intérêts est caractérisé par une priorisation des acteurs, agents ou parties prenantes :

Les modèles théoriques du type 3 considèrent en priorité les **acteurs** du projet de design, leurs intentions, leurs visions du monde, leurs préjugés, leur rationalité professionnelle ou 'culturelle' propre, les valeurs qui les animent, les normes qui les conditionnent. (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.9)

Un autre intérêt est caractérisé par les répercussions du projet de design sur les acteurs. Les auteurs considèrent en ce sens « [les] modes de vie [et] l'ensemble des '**expériences**' aussi diverses et complexes que possible [des usagers] » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.13). Dans leur interprétation philosophique de cette typologie, les chercheurs mentionnent un rapport à l'**éthique** en tant que « raison pratique » — telle que décrit par Kant. Les modèles de type 3 portent une attention particulière « au moment où se prend l'initiative d'un projet et que se mettent en place les conflits de rationalités et de valeurs propres à tout projet (en amont) ou, en aval, à l'expérience usagère individuelle et collective [...] » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.9).

Les chercheurs précisent que les modèles de type 3 s'intéressent à la fois aux **acteurs** et à leurs interrelations : « [...] ceux (les Qui) qui prennent part au projet (le maître d'ouvrage, l'entrepreneur, les artisans, le personnel d'entretien [l'équipe de conception, le fabricant, les ergonomes], etc.) » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.11); ainsi qu'aux **modes de vie** des usagers et aux éléments dont ces derniers font l'**expérience** dans le projet : « [des] éléments descriptifs et intellectuels nouveaux pour rendre raison d'aspects de la complexité du projet » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.12).

Dans le modèle de l'« Éclipse de l'objet », tel que l'illustre la Figure 4 (p.37), les acteurs et le mode de vie (expérience) succèdent aux processus et fonctions de l'*objet*.

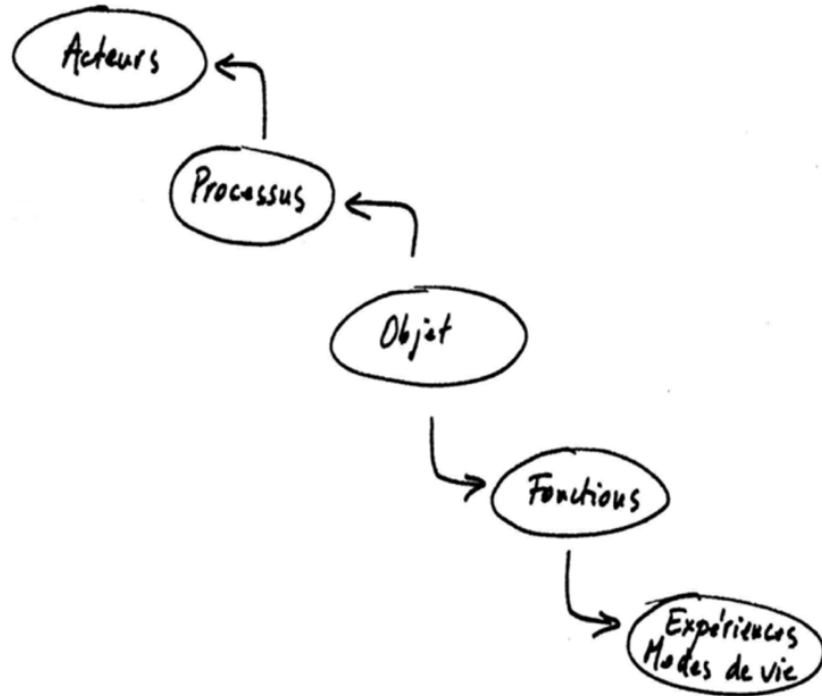


Figure 4 Les acteurs en « amont » du processus conception de l'*objet* et le mode de vie (expériences) en « aval » des fonctions de l'*objet*, dans les préoccupations du projet de design, tiré de la Fig. 7 L'Éclipse de l'*objet* en aval et en amont du projet. Modèle typologique. (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.25)

Lieu de la « conception » dans la démarche de projet en design pour Findeli et Bousbaci (2005), l'amont de l'*objet* de design implique les acteurs prenant part à la conception de l'*objet*. En aval, les chercheurs parlent plutôt de lieu de la « réception » de l'*objet*, signifiant l'appropriation et l'usage de l'*objet* par les usagers.

En résumé, Findeli et Bousbaci (2005) ont fait émerger de la littérature en design trois typologies de modèles décrivant le projet de design. L'identification de ces typologies et leur positionnement dans un nouveau modèle général représente d'un même coup la possibilité d'obtenir une vue d'ensemble de l'acte de design comme de poser un regard particulier sur l'un des aspects particuliers du projet de design.

Pour rendre possible l'une ou l'autre de ces actions, les chercheurs soulignent l'importance de « faire tourner le modèle » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.43). Les chercheurs évoquent d'abord le besoin de développer une compréhension des relations qu'entretient l'*objet* — additionné de son

interprétation philosophique — avec ce qui se situe de part et d'autre de son centre, comme l'illustre la Figure 5 ci-dessous :

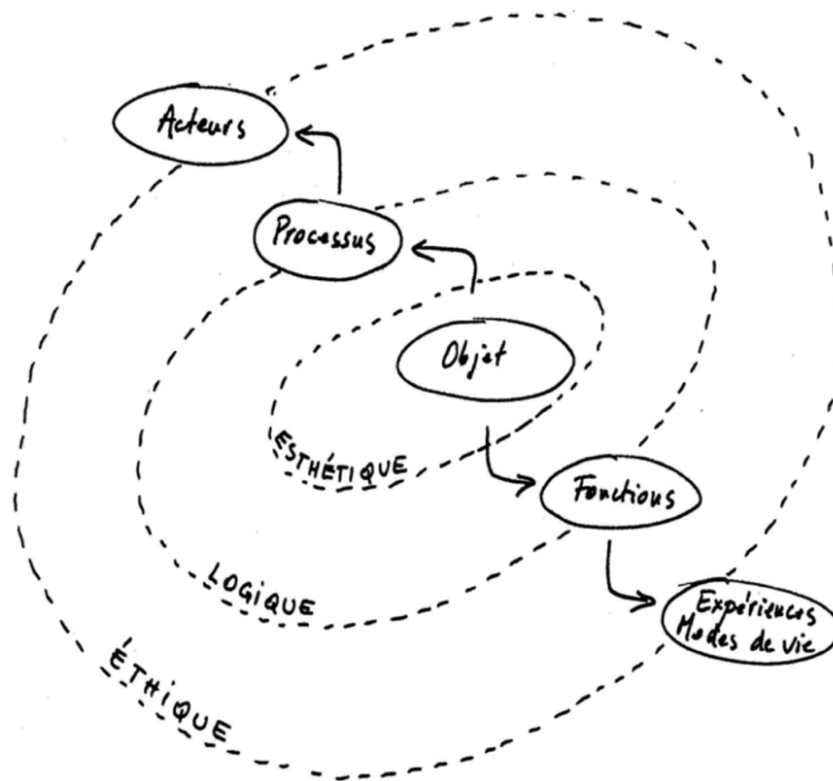


Figure 5 Reprise du modèle typologique de l'Éclipse de l'objet réalisé dans un rapport à son interprétation philosophique Fig. 8 *Interprétation philosophique du modèle typologique*. (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.26)

Comme présenté dans le modèle de l'« Éclipse de l'objet » — modèle synthèse des théories du projet en design — les chercheurs situent l'*objet* au centre du modèle, comme il reste l'élément central de tout projet de design. La typologie développée par les chercheurs rend compte de l'enchaînement des types en rapport à la démarche de « conception » de l'*objet*, et de sa « réception » par les usagers. En tant que *charnière* dans la démarche de projet en design, l'*objet* est « un point de rebroussement à partir duquel [la démarche de conception] devient quasi irréversible et change radicalement [pour la démarche de réception] » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.43).

En conclusion, ce modèle typologique fournit une compréhension à la fois particulière (vision précise de chaque type) et générale (vision globale ou d'ensemble) de la démarche de projet en

design. Sur cette base, la présente étude propose d'utiliser le modèle de l'« Éclipse de l'objet » pour mettre en lumière les éléments de connaissance et de pratique mobilisés par le designer dans une approche participative du projet de design. L'intelligibilité du modèle présage de son emploi comme lentille pour aborder la pratique participative des designers sous trois angles (type 1, type 2 et type 3), de la démarche de projet en design; ou encore pour situer les savoirs invoqués par le designer dans la « conception » de l'*objet* et lors de sa « réception ».

La prochaine section précise la démarche de valorisation du modèle de l'« Éclipse de l'objet » entreprise dans le cadre de ce projet de recherche.

2.3.4 Justification de l'utilisation du modèle

Inspiré de la recherche des auteurs Alain Findeli et Rabah Bousbaci, le présent projet de recherche reprend le « principe qu'en design l'activité réflexive est indispensable pour féconder l'activité pratique et que la réflexion théorique en situation est le propre des praticiens éclairés » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.39). Sur ces bases, l'apprentissage résultant du développement d'un cadre conceptuel comprenant les fondements du modèle de l'« Éclipse de l'objet » munit l'étudiante-chercheuse de fondations solides lui permettant d'adopter une posture réflexive tout au long de son projet de recherche.

L'utilisation du modèle, en vue de le « faire tourner » dans le contexte d'une approche participative de la pratique du designer, implique un usage suggéré par les chercheurs : « les trois types sont utilisés comme des métaphores opératoires en situation professionnelle de design, tant pour produire du design que pour observer et décrire l'acte de design 'agi' » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.43). Dans la situation de la présente recherche, les trois types servent plutôt à observer et à décrire la pratique du designer, excluant l'aspect de la production. De façon similaire, la valorisation du modèle en tant qu'approche conceptuelle permettant d'aborder la pratique du DP est un usage en accord avec les propos des chercheurs : « Sa version chronologique (d'abord la conception puis l'usage) n'est plus appropriée pour des situations récentes comme le design de services et le co-design, ainsi que pour ces objets jamais achevés que sont les logiciels. » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.43). Le modèle de l'« Éclipse de l'objet » est donc utilisé pour ses éléments conceptuels, sans appel à une lecture chronologique de la situation.

Par ailleurs, le modèle convient au survol à la fois global et précis de la pratique de l'approche participative du designer. Il identifie distinctement les caractéristiques de « conception » de l'*objet* du DP (les acteurs et processus du projet en contexte de démarches participatives), tout comme celles de la « réception » de l'*objet* du DP (les fonctions et les modes de vie ou expériences des usagers du projet des démarches participatives). Le modèle invite également à considérer les relations entre les cinq intérêts du projet de design s'opérant par une approche participative, dans un effort de compréhension précis de cette nouvelle pratique en design, par exemple en posant un regard sur :

- la relation de multiples acteurs envers l'*objet* du DP de sorte à extraire les aspects communicationnels entre experts et non-experts dans leur rapport à la conception de l'*objet*;
- la relation d'un acteur particulier envers le processus de conception de l'*objet* afin d'identifier les compétences ou connaissances qu'il fait intervenir dans ce rapport;
- la relation entre un processus de conception de l'objet et la fonction de cet objet dans le monde construit, de façon à explorer l'impact d'une méthode de conception sur l'utilisation de l'*objet*.

En outre, dans la perspective de dégager des éléments de la pratique du designer exercée dans une approche participative, le travail d'appropriation des fondements du modèle insuffle l'idée d'utiliser ses composantes dans la méthode de collecte et d'interprétation des données auxquelles s'intéresse la présente recherche. Les typologies du modèle sont d'abord employées dans une analyse générale des écrits retenus pour cette recherche, aidant à repérer les plus probants d'entre eux. Ensuite, les composantes du modèle sont appliquées aux écrits, à la manière de codes servant à identifier des données pertinentes à l'étude. Par la suite, les fondements du modèle pourront servir à l'organisation de l'analyse de ces données.

Finalement, l'« Éclipse de l'objet » se présente comme un modèle approprié pour entreprendre l'étude de la pratique du designer et pour explorer les compétences et responsabilités des designers :

La moindre des choses que l'on est en droit d'exiger de leur part [les futurs designers] serait donc qu'ils et elles aient une idée aussi claire que possible de ce qu'est l'acte de design : de quoi est-il constitué, comment est-il structuré, comment se manifeste-t-il en tant que phénomène du monde artificiel, quelles logiques met-il en action, sur quelles valeurs repose-t-il, etc.? (Findeli et Bousbaci, 2005, p.39)

Les typologies du modèle, en tant que composantes interrogatives de la « conception » et de la « réception » de l'*objet*, interpellent par exemple l'exploration du sujet d'étude au travers cinq questionnements généraux :

- **Quoi?** (Typologie 1 : esthétique de l'objet ou du produit);
- **Comment?** et **Pourquoi?** (Typologie 2 : logique des processus et fonctions);
- **Qui?** et **Par quoi?** (Typologie 3 : éthique des acteurs, puis des modes de vie ou des expériences usagères)

Dans cette optique, le modèle stimule les réflexions menant au développement de questions de recherche secondaires, centrées sur les rapports qu'entretient le designer avec les éléments suivants :

- les autres acteurs du projet de design participatif;
- les processus, outils, techniques et méthodes de conception utilisée dans ce contexte;
- l'objet en résultant;
- les fonctions que remplit cet objet;
- les modes de vie ou expériences que crée ce rapport.

Les typologies du modèle permettent de cette manière de préciser la question principale de la présente recherche, à l'aide de questions secondaires inspirées des questionnements généraux énoncés dernièrement :

- À **quoi** correspondent les propriétés **esthétiques** de l'approche participative en tant qu'*objet* du projet de design conduit par le designer?
- **Comment** le designer s'y prend-il pour conduire le projet de design par une approche participative suivant des *processus logiques*?
- **Pour quelles fonctions logiques** le designer conduit-il le projet de design par une approche participative?
- **Qui** sont les *acteurs* que mobilise le designer en vue de conduire, dans une volonté **éthique**, un projet de design adoptant une approche participative?
- **Quels rôles** ou *expériences* sont pris en charge par le designer conduisant le projet de design par une approche participative, dans une volonté **éthique**?

En conclusion, le cadre conceptuel, construit sur la base de principes guides, de fondements et de thématiques propres au design participatif, ainsi qu'au modèle conceptuel de l'« Éclipse de l'objet », offre une synthèse des théories du projet en design et des composantes de la pratique du designer. Le cadre conceptuel fournit les bases sur lesquels peut s'appuyer cette étude exploratoire de la pratique du designer abordant le projet de design dans une approche participative. Le chapitre suivant aborde, pour sa part, l'essentiel de la méthodologie utilisée pour répondre aux questions et objectifs de cette recherche.

CHAPITRE 3 – MÉTHODOLOGIE

La présente recherche étant stimulée par la quête d'une meilleure compréhension des rôles du designer dans le contexte d'une approche participative des projets de design, un alignement entre la méthodologie privilégiée et les objectifs de la recherche est présenté au cours du processus d'enquête. Ainsi, la méthodologie viendra encadrer ce processus dans le but de renseigner les designers sur la pratique actuelle du projet opéré dans une approche participative. Elle entend donc explorer l'implication et l'engagement des designers dans ce contexte.

Ce chapitre fournit les fondements méthodologiques sur lesquels reposent l'exploration, la collecte et le traitement des données. Il décrit les outils méthodologiques utilisés pour créer un portrait des pratiques du designer dans le cadre d'une approche participative du projet de design. L'exploration, la collecte et le traitement des données sont basés sur une recension des écrits relatifs à l'approche participative.

Au cours des prochaines sections, chaque outil méthodologique est d'abord présenté, puis les raisons en justifiant l'usage sont détaillées et liées aux objectifs de la recherche.

3.1 LA RECENSION DES ÉCRITS

La recension des écrits s'avère un outil approprié pour faciliter la compréhension de la pratique du designer dans le contexte d'une approche participative des projets de design. Elle sert à cartographier des connaissances, leur nature, leur fonction et leur volume en rapport au sujet d'étude (Peters et al., 2015).

Aux fins de la présente recherche, le corpus de textes choisis pour la recension des écrits regroupe des connaissances sur l'approche participative. Son exploration dans le cadre de la recherche illustrera que les connaissances sur l'approche participative sont limitées et que des écarts peuvent être identifiés (Les bibliothèques de l'Université de Montréal, 2020).

Dans les prochaines sections, les objectifs d'une recension des écrits, la stratégie de constitution et de construction du corpus de textes et la stratégie d'extraction des sources sont expliqués.

3.1.1 Les objectifs de la recension des écrits

La recension des écrits (en anglais, « *scoping review* ») permet d’extraire du corpus de la littérature une vue d’ensemble du sujet de recherche (Munn et al., 2018). Il se prête justement aux recherches comme celle-ci, dont la question de départ est générale ou ouverte (Armstrong et al., 2011). Six objectifs justifient l’exécution d’un examen intensif de la littérature (Munn et al., 2018). Comme l’illustre le Tableau 3 ci-dessous, la présente recherche vise à atteindre cinq de ces six objectifs ce qui justifie l’utilisation de l’examen intensif de la littérature comme premier outil méthodologique.

Tableau 3 Critères d’identification d’une recension des écrits (« *scoping review*») par Munn et al. (2018)

CRITÈRES D'IDENTIFICATION	
<i>Scoping review</i>	Présente recherche
(1) To identify the types of available evidence in a given field	x
(2) To clarify key concepts / definitions in the literature	x
(3) To examine how research is conducted on a certain topic or field	
(4) To identify key characteristics or factors related to a concept	x
(5) As a precursor to a systematic review	x
(6) To identify and analyze knowledge gaps	x

Dans le contexte de la présente recherche, l’objectif (1) porte sur le recensement des types de données disponibles dans le domaine de la recherche en design participatif et plus précisément sur l’identification du corpus théorique concernant les rôles du designer dans ce contexte.

L’objectif (2) porte sur la définition de concepts clés dans la quête d’une représentation globale du rôle de designer, soit la recherche de variantes dans les définitions et interprétations de ces rôles. Il s’accorde à la présente recherche dont la visée est de mettre en lumière la complexité derrière les rôles du designer œuvrant selon une approche participative.

L’objectif (3) n’est pas applicable à la présente recension des écrits.

L’objectif (4) concerne l’identification de caractéristiques des rôles du designer lorsqu’il met en pratique l’approche participative. Il s’accorde à la présente recherche selon deux visées : faire émerger des concepts et des facteurs clés associés aux rôles du designer et informer la pratique du projet de design.

L'objectif (5) réfère à l'emploi du « *scoping review* » comme antécédent à une revue systématique de la littérature (en anglais, « *systematic review* »). Il s'accorde à l'intérêt personnel de l'étudiante-chercheuse envers le présent projet de recherche. Le motif d'adresser la complexité d'une approche participative du projet de design forme ainsi l'occasion de contribuer à la constitution d'un élément de réponse et donc d'employer le « *scoping review* » comme étape préalable à de futures recherches.

L'objectif (6) concerne l'identification et l'analyse des connaissances dans une approche participative des projets en design. Il s'accorde à la présente recherche dont la visée convoite l'idée d'une réduction de l'écart entre les connaissances théoriques et pratiques portant sur les rôles du designer dans ce contexte.

3.1.2 La stratégie de collecte pour constituer le corpus des textes

La stratégie de recherche choisie pour l'examen intensif de la littérature s'inspire de l'approche méthodologique décrite par les auteurs Peters et al. (2015) dans l'article *Guidance for Conducting Systematic Scoping Review*. La sélection de cette approche est justifiée par la clarté des explications fournies par les auteurs et la flexibilité d'interprétation qu'elle offre. Elle est également reconnue pour favoriser la constitution d'un corpus de textes complet puisqu'elle a comme objectif d'examiner plusieurs bases de données et d'en aborder les textes sous plusieurs angles. Le tout permet d'obtenir une vision d'ensemble du sujet d'étude (Peters et al., 2015). Les auteurs proposent de tenir compte des trois étapes énumérées à la page suivante pour la guider :

- A. Sélectionner **une ou plusieurs bases de données** pertinentes au sujet d'étude et effectuer une **première recherche analysant les titres, mots-clés et résumés** de sources pour en extraire des mots-clés ;
- B. Effectuer une **deuxième recherche dans un moteur de recherche** identifié comme pertinent à l'aide des **mots-clés** retenus au préalable ;
- C. Effectuer une **troisième recherche dans les listes de référence des articles** en vue d'étendre la portée de l'étude vers d'autres sources potentiellement pertinentes.

Ces trois étapes ont donc guidé la stratégie de collecte pour constituer le corpus de textes décrits au cours des prochains paragraphes.

A. Bases de données et première recherche

Tout d'abord, une revue préliminaire de la littérature sur le sujet d'étude, comprenant des sources accumulées par l'étudiante-chercheuse au cours de sa formation aux études de deuxième cycle, a été effectuée à l'aide d'un survol des titres, des mots-clés et des résumés de ces sources. Ce premier survol de la littérature a contribué à l'identification de deux banques de données principales : *Google Alert* et la base de données centrale EBSCO. Il a également permis le recensement de neuf mots-clés (Tableau 4) tirés de publications francophones et anglophones :

Tableau 4 Mots-clés recensés à partir d'un premier survol de la littérature sur les approches participatives, tirés des publications francophones et anglophones

MOTS-CLÉS	
Publications francophones	Publications anglophones
Démarche participative	<i>Participatory approach</i>
Activité participative	
Design participatif	<i>Participatory design</i>
Design collaboratif	<i>Collaborative design</i>
Co-design	<i>Codesign</i>
Participation publique	<i>Public participation</i>
Participation citoyenne	<i>Citizen participation</i>
Urbanisme participatif	
	<i>User participation</i>
	<i>Social participation</i>
	<i>Civic design</i>

On peut voir dans le Tableau 4 que parmi l'ensemble des mots-clés recensés, six mots-clés des publications francophones ont un équivalent dans les publications anglophones. Cette observation nous montre qu'une recension des écrits dans les deux langues offre un plus grand potentiel d'enquête.

B. Deuxième recherche

L'identification des mots-clés a permis de débiter la deuxième étape. Celle-ci a été effectuée en cherchant différentes combinaisons de mots-clés dans des moteurs de recherche et sous deux canaux d'investigation choisis pour leur complémentarité. Pour clarifier, deux regroupements de textes ont donc été explorés dans cette recherche :

- Les publications d'auteurs issus de la pratique (dits « non publiés » ou « littérature grise »);

- Les publications publiées dans des revues scientifiques ou évalués par les pairs (dits « publiés » ou « littérature scientifique ») (Peters et al., 2015).

Le premier regroupement est ainsi composé de 106 publications tirées de la « littérature grise ». Il rassemble des publications accessibles au public et aux professionnels (récits de vie, articles de blogs, livres, guides, articles de presse, communiqués, etc.). Ces publications proviennent majoritairement de recherches par mots-clés effectuées à l'aide du moteur de recherche *Google* et de ses outils *Google Alert* et *Google Search*, paramétrés pour effectuer une veille documentaire sur le sujet d'étude entre le 1^{er} janvier 2019 et le 31 décembre 2020. Cet intervalle a été choisi pour ancrer le projet de recherche dans les pratiques actuelles et éviter de couvrir un trop grand nombre de publications, l'intérêt n'étant pas une revue historique, mais un portrait actuel des pratiques.

Le deuxième regroupement est par ailleurs composé de 32 publications tirées de la « littérature scientifique », comprenant notamment des actes de conférence et des articles de journaux revus par les pairs, publiés entre le 1^{er} janvier 1980 et le 31 décembre 2020. L'année 1980 a été sélectionnée comme date de début puisqu'elle correspond, d'après Simonsen et Robertson (2013), à l'émergence du design participatif en Amérique du Nord. Les auteurs avancent que la création du *Computer Professional for Social Responsibility* (CPSR), motivée par « *[a] growing recognition that design and development must be situated in the real, everyday actions of people using technology* » (Simonsen et Robertson, 2013, p.11) en est à l'origine. Ces publications ont été extraites à partir de la base de données central EBSCO, menant ainsi à consulter les autres sources d'information suivantes :

- Bases de données : Gale, ProQuest, Informed Design, Érudit, Repère, Taylor & Francis et Google Scholar ;
- Journaux associés à la communauté du design : *International Journal of Design, Design Studies, Design and Emotions, Journal of Engineering Design, The Design Journal, Design Issues*, etc.;
- Journaux associés aux approches participatives : *CSCW, CoDesign, Design and The Social Sciences, Policy Sciences*, Design et communication, etc.

C. Troisième recherche

À la suite de cette deuxième recherche, une troisième recherche débutant par l'étude de la « littérature grise », suivie par l'étude de la « littérature scientifique » a été effectuée. Cet ordre de

consultation des sources est justifié par le fait que le processus d'étude de la première s'est vu débuté et terminé avant celui de la deuxième.

L'étude de la « littérature grise » a ainsi été conduite dans les bibliographies des textes non-publiés retenus et les sources accumulées au fil des ans par l'étudiante-chercheuse. Cela a permis d'intégrer de nouvelles sources dans le corpus de textes de la « littérature grise ». L'étude de la « littérature scientifique » a été réalisée par la consultation des références tirées des publications scientifiques recouvrées. Les sources ainsi trouvées ont été incluses au corpus des textes de ce regroupement de publications. L'ensemble de ces publications s'ajoutent au corpus des textes préliminaires de l'examen intensif de la littérature, afin d'étendre la portée de l'étude vers d'autres sources potentiellement pertinentes.

La Figure 6 suivante résume le processus ayant mené à la constitution du corpus de textes préliminaires.

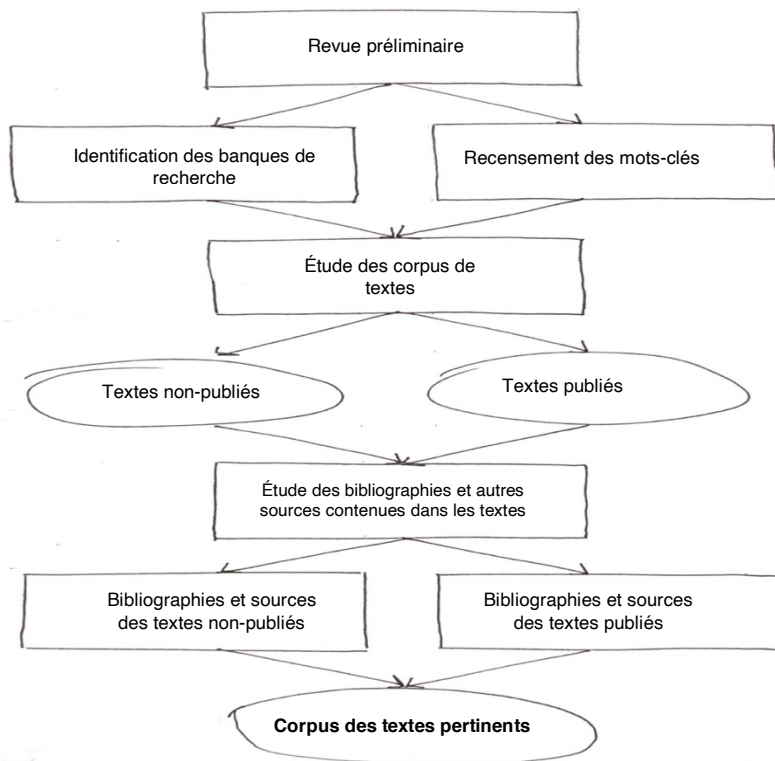


Figure 6 Schéma représentant la stratégie de collecte pour constituer le corpus des textes, basé sur Peters et al. (2015).

En somme, la démarche méthodologique proposée par Peters et al. (2015) pour réaliser une recension des écrits a été appliquée à la présente recherche et a porté sur les sources abordant le thème de l'approche participative.

La section suivante décrit en détail les étapes de ce processus, tel que proposé par Peters et al. (2020) pour extraire de la « littérature grise » et de la « littérature scientifique », les sources pertinentes pour la présente recherche.

3.1.3 Les étapes d'extraction des sources

Peters et al. (2020) privilégient deux outils permettant l'extraction des sources à partir de la littérature : (A) les questions préalables et (B) les critères. Les questions préalables permettent l'identification et le repérage des sources, tandis que les critères déterminent l'admissibilité et l'inclusion des sources. Ces derniers sont développés au cours des sous-sections suivantes.

A. Les questions préalables : identification et repérage des sources

La démarche entreprise pour identifier les sources pertinentes à la présente recherche est composée de deux parties. La première est portée par une question inspirée des fondements conceptuels de l'approche participative que propose l'étudiante-chercheuse pour identifier les sources pertinentes :

- (1) Est-il possible d'identifier, dans le titre ou les mots-clés de la source, tout élément évoquant un lien potentiel avec l'approche participative telle que définie dans les fondements conceptuels?**

La source retenue au terme de la première partie se voit interrogée par une seconde question inspirée des fondements conceptuels du modèle de l'« Éclipse de l'objet ». Formulée par l'étudiante-chercheuse, cette question espère aider à repérer, dans le contenu de la source, son principal centre d'intérêt :

- (2) Est-il possible de repérer, dans le titre ou les mots-clés de la source, tout éléments évoquant un lien potentiel aux centres d'intérêts des typologies du modèle de l'« Éclipse de l'objet » (objet, processus, fonctions, acteurs, expérience usagère ou mode de vie), telles que définies dans les fondements conceptuels?**

La source est considérée pour l'étude si elle répond également positivement à cette question.

Cette démarche de collecte est encouragée par Arksey et O'Malley (2005) dans « *Scoping Studies : towards a methodological framework* ». Les auteurs soutiennent que l'emploi de questions de recherche prédéfinies offrent les moyens d'orienter la démarche de collecte.

B. Les critères : l'admissibilité et l'inclusion des sources

La démarche entreprise pour valider la pertinence des sources retenues pour la recherche comporte également deux étapes. La première vise à déterminer l'admissibilité des sources retenues à l'aide d'une question formulée par l'étudiante-chercheuse :

- (3) Est-il possible de relever un ou des éléments évoquant un lien potentiel aux centres d'intérêt de la typologie de l'« Éclipse de l'objet » (objet, processus, fonctions, acteurs, expérience usagère ou mode de vie) dans le résumé de la source ?**

Un résumé évoquant au moins un élément relatif aux composantes du « modèle » rend donc une source admissible à son inclusion dans l'étude en cours.

Afin de confirmer l'inclusion d'une source dans l'étude, le résumé de celle-ci doit répondre à plusieurs critères d'inclusion propre au sujet de recherche (Munn et al., 2018; Peters et al., 2020). Le Tableau 5 (p.51) présente les critères d'inclusion formulés pour cette fin, selon leur regroupement et leur enchaînement. Les premiers critères d'inclusion (i) servent d'abord à identifier dans le résumé de chaque source retenue, la présence d'au moins un élément correspondant explicitement à au moins un centre d'intérêt des typologies du modèle de l'« Éclipse de l'objet ». Pour créer les critères relatifs à ce modèle, une synthèse de ses caractéristiques réalisée par les auteurs Findeli et Bousbaci (2005) permet d'utiliser chaque typologie comme base pour la formulation des critères. Ainsi, une source référant dans son résumé à l'un des critères associés au modèle est ensuite soumise à un deuxième regroupement de critères d'inclusion (ii). Celui-ci réfère à des éléments évoquant un rapport entre l'interprétation philosophique des typologies du modèle et la pratique du designer dans le contexte de la présente recherche. Au terme de cette étape, une source remplissant au moins un critère (i) et un critère (ii) est officiellement retenue pour la suite de la recherche.

Tableau 5 Critères d'inclusion permettant de valider les sources présentant un lien potentiel avec les centres d'intérêt du modèle de l'« Éclipse de l'objet », étudiées aux fins de la recension des écrits

FAMILLES TYPOLOGIQUES			CRITÈRES	
Types	Interprétation philosophique	Centres d'intérêt	(i) Critères des centres d'intérêt	(ii) Critères des pratiques du designer
1	Esthétique	Objet(s)	Réfère à au moins un élément esthétique au centre de l'intérêt du projet réalisé dans une approche participative	Réfère à la pratique du designer dans une approche participative du projet, dans laquelle au moins un élément évoque l' esthétique du projet Ex. : Qualités et propriétés du projet conçu, telles que son format, sa spatialité, sa temporalité, le matériel utilisé
2	Logique	Processus	Réfère à au moins un élément logique au centre de l'intérêt du projet réalisé dans une approche participative	Réfère à la pratique du designer dans une approche participative du projet, dans laquelle au moins un élément évoque les processus du projet Ex. : Les méthodes, méthodologies, modèles méthodologiques, design scientifique, structures logiques, stratégies de traitement de l'information ou de définition de problème mobilisés pour concevoir le projet
		Fonction(s)		Réfère à la pratique du designer dans une approche participative du projet, dans laquelle au moins un élément évoque les fonctions du projet Ex. : Jugement ou convenance de projet produit, des besoins et solutions auxquels il répond, de vérification, de prototypes fonctionnels, de modèles conceptuels, d'environnement constitués de fonctions sécuritaires par exemple du projet conçu
3	Éthique	Acteur(s)	Réfère à au moins un élément éthique au centre de l'intérêt du projet réalisé dans une approche participative	Réfère à la pratique du designer dans une approche participative du projet, dans laquelle au moins un élément évoque les acteurs du projet Ex. : Les réflexivités des acteurs dans le projet à concevoir, les visions du monde, les préjugés, les rationalités professionnelles et culturelles, les valeurs, les normes, les conflits, les obligations de conduite, les lois morales, les codes déontologiques, les réglementations sur la sécurité et la santé des usagers, l'accessibilité universelle, la protection de la nature et du patrimoine, la vertu
		Expérience(s) usagère(s) ou mode de vie		Réfère à la pratique du designer dans une approche participative du projet, dans laquelle au moins un élément évoque l' expérience usagère ou le mode de vie associés au projet conçu Ex. : Les réflexivités de l'expérience d'usage individuelle et collective sur le projet conçu, en rapport aux modes de vie, aux impacts et au vécu des usagers

La construction du Tableau 5 a permis le développement d'une compréhension globale de la méthodologie mise en place. Ce tableau a de plus servi de point de repère au cours des étapes de l'extraction des sources. Par la synthèse et la mise en forme des caractéristiques fournies par Findeli et Bousbaci (2005), ce tableau a pu être utilisé comme un aide-mémoire — à la manière d'une

banque de mots. Cet aide-mémoire a permis de guider l'extraction des sources, en plus d'assurer une catégorisation systématique, cohérente et fiable des données recueillies.

Pour favoriser une meilleure compréhension des étapes de l'extraction des sources et fournir une vue d'ensemble du processus de réflexion entrepris par l'étudiante-chercheuse dans cette section, la Figure 7 (p.53) ci-dessous présente l'enchaînement de ces étapes. Brièvement, les sources sont d'abord identifiées et repérées, puis leur admissibilité est évaluée pour enfin être soumise à des critères déterminant leur inclusion pour la recherche. L'usage de ce schéma a pour fonction principale l'extraction systématique des sources et la diminution des erreurs.

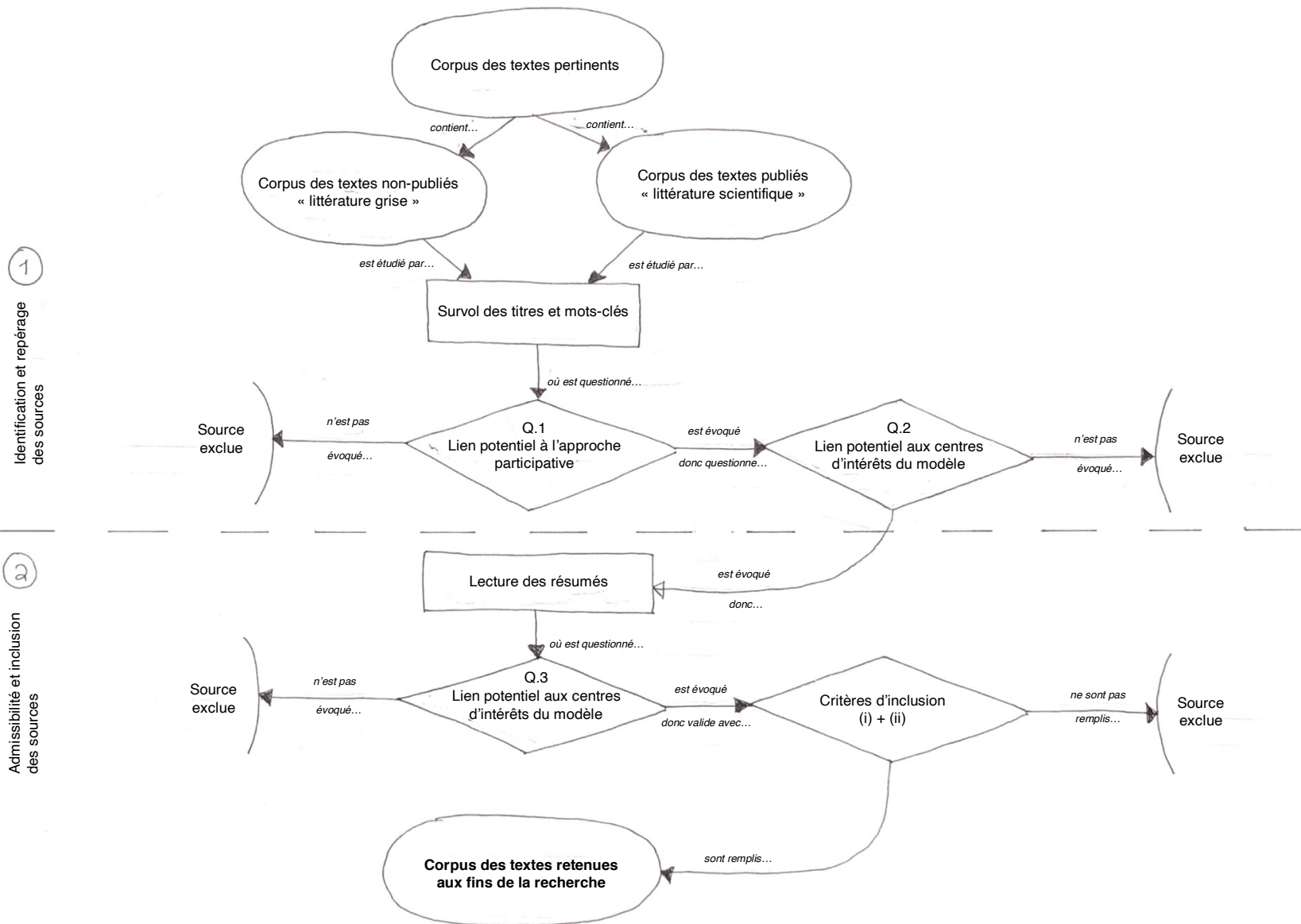


Figure 7 Schéma représentant les étapes d'extraction des sources, basé sur les méthodologies de Munn et al. (2018) et de Peters et al. (2020) pour effectuer la recension des écrits.

À l'issue des étapes de l'extraction des sources détaillées, l'examen intensif de la littérature se voit balisé pour donner lieu à un processus de sélection de ressources robustes (Peters et al., 2015). Le Tableau 6 ci-dessous résume la totalité des sources consultées pour la recherche ainsi que le nombre de sources exclues et retenues.

Tableau 6 Sources extraites de l'examen intensif de la littérature

CORPUS DE TEXTES	NOMBRE DE SOURCES		
	Consultées	Exclues	Retenues
« Littérature grise »	106	12	94
« Littérature scientifique »	184	159	25

La section ci-après aborde à cet effet l'essentiel du processus de codage appliqué aux sources retenues pour la recherche, détaillant les moyens entrepris en vue de faire émerger les données permettant de répondre aux objectifs de la présente recherche.

3.2 LE TRAITEMENT DES DONNÉES

La méthodologie présentée dans les sections précédentes concerne l'exploration et la collecte des données. La présente section porte sur le traitement des données, c'est-à-dire sur les moyens par lesquels sont analysées les données recueillies. Cette section se base sur les recommandations de Peters et al. (2015, 2020) en matière d'analyse de données et sur les méthodologies de recherche en design enseignées à l'étudiante-chercheuse au cours de sa formation.

Le traitement des données abordera les données issues de l'examen intensif de la littérature en vue de préparer leur analyse. Les prochaines sous-sections s'attardent donc à décrire le traitement des données tirées des deux études de littératures et leur mise en forme dans un portrait global.

3.2.1 Le codage des données

Selon Peters et al. (2015), le codage des données est un processus devant servir à créer un portrait global de l'étendue des données consignées dans les sources de la recherche — pour le cas présent, les corpus de textes — et à retracer les données propres au sujet de recherche. Pour ce faire, les

auteurs Peters et al (2015) proposent de regrouper les types de données en deux ensembles, lesquels comprennent respectivement :

- des **données contextuelles** servant à créer un portrait global de l'étendue des données dans la littérature convoitée ;
- des **données conceptuelles** permettant de répondre aux questions et objectifs de la recherche.

Dans les prochains paragraphes, les données contextuelles sont identifiées comme des « informations contextuelles », alors que les données conceptuelles sont identifiées comme des « passages codés ». De plus, puisque les sources de la recherche sont des publications, elles seront désormais nommées ainsi dans le but de faciliter la compréhension du processus de codage.

Le portrait global des publications peut être effectuée de différentes façons. Celle privilégiée pour la présente recherche est l'utilisation du logiciel *Atlas.ti* qui permet le traitement de données qualitatives. Ce logiciel a été sélectionné pour faciliter l'identification des catégories d'informations contextuelles et des catégories de passages codés, puis pour procéder au traitement de ces catégories dans les publications constituant le corpus de textes retenues aux fins de la recherche. L'usage de ce logiciel pour l'identification d'informations contextuelles et de passages codés dans les publications est décrit au fil de cette section. De façon générale, ce logiciel a permis l'importation de 119 fichiers de textes (au format « .pdf »). Pour le traitement, *Atlas.ti* a permis d'identifier, d'annoter et d'associer des informations et des codes aux ensembles de publications de la « littérature grise » et de la « littérature scientifique ».

Dans le cas de la présente recherche, les publications référant au contexte d'évolution de la pratique du projet de design sont réparties en six catégories d'informations contextuelles dressant un portrait global de la provenance des publications : [1] Auteurs, [2] Pays, [3] Formats, [4] Disciplines affiliées, [5] Sujets principaux et [6] Années de publication. Ces catégories représentent un ensemble de faits dont l'identification dans les publications étudiées reste simple et rapide. La démarche d'identification des informations contextuelles cible donc ces catégories dans la publication étudiée et les précise par la suite. L'ensemble de la publication se voit donc associée

à ce lot d'informations contextuelles, comme le montre ci-dessous la Figure 8 représentant de façon simplifiée cette opération dans le logiciel *Atlas.ti* :

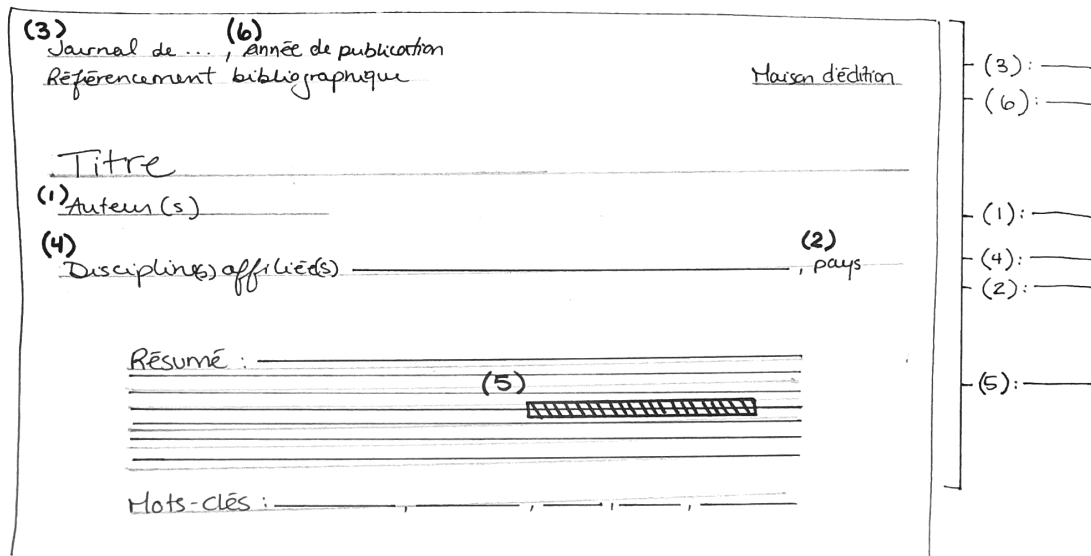


Figure 8 Schéma simplifié de l'identification des informations contextuelles dans une publication, avec le logiciel *Atlas.ti*.

Le logiciel *Atlas.ti* est utilisé conjointement avec d'autres aspects méthodologiques proposés par Peters et al. (2015). Plus précisément, les critères (i) et (ii) regroupés dans le Tableau 5 (p.52) ont été traduits en catégories pour coder des passages dans les publications. Ces critères servent de point de départ à l'ensemble des passages codés reflétant les centres d'intérêt du designer manœuvrant le projet de design par une approche participative. Cinq catégories reprenant la typologie du modèle de l'« Éclipse de l'objet » s'additionnent donc aux catégories d'informations contextuelles. Elles servent à identifier des passages codés référant aux centres d'intérêt du modèle dans les publications retenues : [7] Acteur(s), [8] Processus, [9] Objet(s), [10] Fonction(s) et [11] Expérience(s) usagère(s) ou mode de vie. Ces catégories de passages codés sont pour ainsi dire des raccourcis linguistiques servant à résumer les centres d'intérêt du modèle de l'« Éclipse de l'objet ». Ainsi, pour assurer la cohérence et la rigueur du processus, un aide-mémoire décrivant les catégories de passages codés a été conçu. Cet aide-mémoire (Tableau 7, p.57) a accompagné et orienté l'étudiante-chercheuse tout au long de sa démarche.

Tableau 7 Aide-mémoire des catégories de passages codés résumant les centres d'intérêt du modèle de l'« Éclipse de l'objet » en soutien à la démarche de codage des publications retenues aux fins de la recherche

CATÉGORIES DE PASSAGES CODÉS	DESCRIPTIONS
[7] Acteur(s)	Lorsqu'un passage exprime la perspective des acteurs, ce qu'ils voient et ce qu'ils sont en rapport à l'activité participative, mais également qui ils sont ;
[8] Processus	Lorsqu'un passage exprime ce qu'est le processus ou décrit les méthodes et leur logique ;
[9] Objet(s)	Lorsqu'un passage exprime l'allure de l'activité participative, à quoi elle ressemble, ses caractéristiques (nombre de participants, temps de participation, disposition des tables, type de participation, type d'outil employé, commodités du lieu, etc.) ;
[10] Fonction(s)	Lorsqu'un passage exprime les buts, les usages de l'activité participative, les fins et les raisons pour lesquelles elle est utilisée ;
[11] Expérience(s) usagère(s) et mode de vie	Lorsqu'un passage exprime comment a été vécue l'expérience de cette activité, ce qu'elle a comme impact actuel ou envisagé, quelles sont les règles, les valeurs, les obligations dans ce contexte.

Les passages traitants des centres d'intérêt du modèle se voient attribués une ou plusieurs catégories de codes, comme l'illustre la Figure 9 ci-dessous :

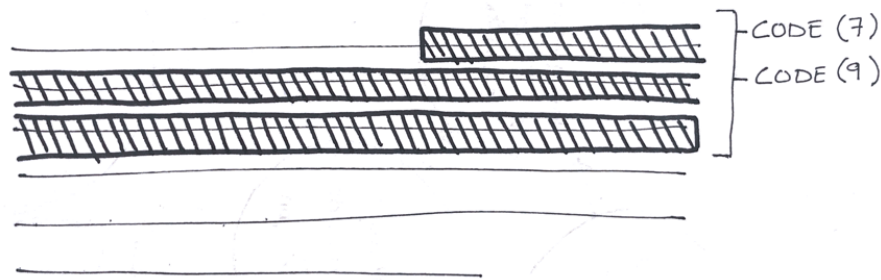


Figure 9 Schéma de l'attribution des codes pour un passage dans une publication.

Ce processus permet de relever les passages référant aux pratiques du designer envers les acteurs, les processus, l'objet, les fonctions et les expériences usagères ou les modes de vie, dans une approche participative des projets de design. Cela revient à survoler, par exemple, les relations sociales, les processus de mise en œuvre, l'objet même de la démarche, la fonction de cet objet, puis l'expérience tirée du contexte de pratique. Un portrait des cinq centres d'intérêt du modèle de l'« Éclipse de l'objet » a par conséquent été réalisé dans ce contexte. Celui-ci est détaillée à la section 3.2.2 *Le portrait des publications* suivante. Cela concrétise l'objectif d'exploration de la pratique actuelle de l'approche participative, où différents angles contribuent à former une vue complexe du sujet à l'étude.

Au cours du codage des publications, de multiples codes ont été créés afin de préciser les catégories, entraînant la création d'un nombre colossal de codes et de sous-codes¹¹. Comme la stratégie de codage a évolué en cours de route, un travail de révision des catégories de passages codés a été réalisé. La Figure 10 ci-après illustre ce cheminement pour la catégorie [7] *Acteur(s)* :

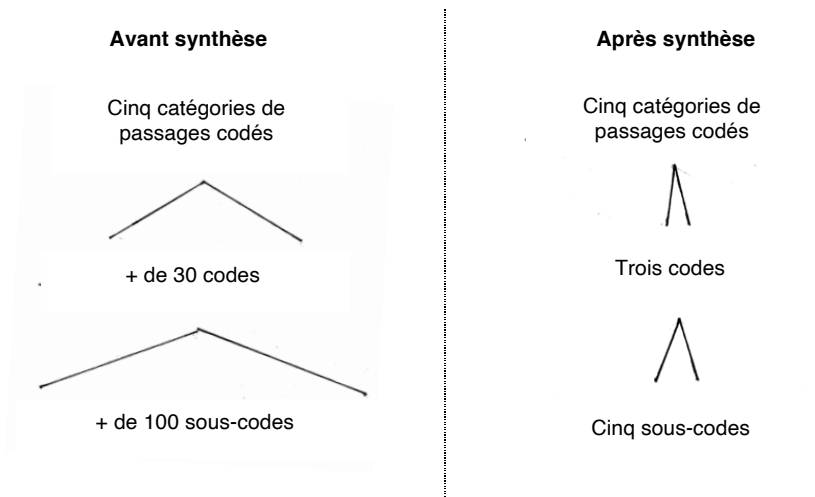


Figure 10 Synthèse des codes et des sous-codes de la catégorie [7] *Acteur(s)*

La révision et l'effort de synthèse de l'étudiante-chercheuse ont permis une réduction du nombre de catégories et un regroupement des codes et des sous-codes de façon significative. Par exemple, pour l'une des catégories, cela a permis d'éviter les doublons au sein des codes et des sous-codes.

3.2.2 Le portrait des publications

Comme indiqué dans la section précédente, une multitude d'informations contextuelles et de passages codés ont été répertoriés dans le corpus littéraire. La présente section s'attarde précisément à dépeindre ces informations contextuelles et ces passages codés dans une esquisse du portrait des publications. Elle expose les composantes sur lesquelles se base l'analyse des données détaillées au prochain chapitre.

¹¹ Voir ANNEXE 2 : Catégories, codes et sous-codes pour le traitement des publications, pour consulter la liste complète des codes et sous-codes par catégorie,

D’abord, le portrait global est réparti dans deux ensembles de données. Le premier ensemble regroupe les publications de la « littérature grise » et compte 94 publications¹². Le deuxième ensemble, les publications de la « littérature scientifique », compte 25 publications¹³.

Ensuite, six catégories d’informations contextuelles et cinq catégories de passages codés agissent comme filtre dans le traitement de l’ensemble de ces publications. Le tableau suivant offre un aperçu général de ces catégories et identifie leur répartition dans ces deux ensembles :

Tableau 8 Aperçu général de la répartition des catégories par ensembles de publications

CATÉGORIES	ENSEMBLES DE PUBLICATIONS	
	« Littérature grise »	« Littérature scientifique »
Informations contextuelles		
[1] Auteur(s)	89	25
[2] Pays	28	11
[3] Formats	16	4
[4] Disciplines affiliées	32	11
[5] Sujets principaux	16	16
[6] Années de publication	9	16
Passages codés		
[7] Acteur(s)	489	371
[8] Processus	464	159
[9] Objet(s)	309	92
[10] Fonction(s)	315	81
[11] Expérience(s) usagère(s) ou mode de vie	235	137

À titre d’exemple, les informations contextuelles des publications de la « littérature grise » réfèrent à 89 auteurs, proviennent de 30 pays, se présentent sous 16 formats, se rattachent à 32 disciplines, invoquent 16 sujets et sont réparties sur neuf années. Pour les passages codés de ce même ensemble de données, 489 passages réfèrent aux acteurs, 464 aux processus, 309 à l’objet, 315 aux fonctions et 235 aux expériences usagères ou mode de vie.

Finalement, plusieurs codes et sous-codes viennent préciser les passages codés contenus dans les deux ensembles de publications. Certains sous-codes comprennent à leur tour des composantes qui les définissent davantage. Tous ces éléments permettent de caractériser chaque catégorie de

¹² Voir ANNEXE 3 : Les publications de la « littérature grise »

¹³ Voir ANNEXE 4 : Les publications de la « littérature scientifique »

passage codé en vue de les analyser. Le *CHAPITRE 4 – ANALYSE DES DONNÉES* débutant à la page suivante montre en ce sens l'étendue du portrait global des publications et les constats émergents de leur analyse.

CHAPITRE 4 – ANALYSE DES DONNÉES

Le portrait global des publications présenté ci-après est constitué de deux parties. Celles-ci portent respectivement sur les informations contextuelles et les passages codés des ensembles de publications issues de la « littérature grise » et de la « littérature scientifique ». Ces portraits montrent l'étendue des publications retenues dans leur rapport à la pratique du designer œuvrant par une approche participative dans le projet de design. Les deux portraits proposent de survoler les contextes passés et présentés de cette approche, en mettant en évidence les informations des 20 dernières années sur ce domaine de la pratique.

4.1 L'ANALYSE DES INFORMATIONS CONTEXTUELLES

Dans ce portrait, les publications de la « littérature grise » et de la « littérature scientifique » sont présentées dans leur rapport aux six informations contextuelles suivantes : auteurs, pays, formats, disciplines affiliées, sujets principaux et années de publication. Le Tableau 9 suivant montre la répartition de ces catégories dans chaque ensemble de publications :

Tableau 9 Résumé des informations contextuelles par ensemble de publications

CATÉGORIES		NOMBRE DE PUBLICATIONS	
Informations contextuelles		« Littérature grise »	« Littérature scientifique »
[1]	Auteurs	89	25
[2]	Pays	28	11
[3]	Formats	16	4
[4]	Disciplines affiliées	32	11
[5]	Sujets principaux	16	16
[6]	Années de publication	9	16

Les prochaines sous-sections feront état du détail de ces informations contextuelles afin de présenter un survol des informations recueillies avant d'entrer en profondeur dans l'analyse.

4.1.1 Auteurs

Au total, nous avons identifié 114 auteurs qui ont abordé l'approche participative. Dans les publications de la « littérature grise », une variété de représentants forme ce groupe. Ils sont des citoyens, des organismes communautaires, des professionnels de différents domaines, des praticiens du design, des entreprises, des journalistes, des défenseurs des droits de la personne, des chercheurs, etc. Quatre auteurs se démarquent puisqu'ils sont présents dans plus de deux publications :

- La journaliste Françoise Ruby pour le magazine virtuel 100° (Cent degré), un magazine dédié à la promotion des saines habitudes de vie chez les Québécois (recensé à deux reprises) ;
- L'écrivaine Justine Testado et son directeur Paul Petrunia pour le site de publications en ligne *Architect*, une revue en ligne qui se consacre à la mise à jour des tendances en architecture, notamment sur l'importance de l'interdisciplinarité (recensé à deux reprises) ;
- Le blog *Goodmenproject – The conversation no one else is having*, traitant de la position changeante occupée par le genre masculin au 21^e siècle et de l'impact de ce changement de rôle sur l'ensemble de la société états-unienne (recensé à trois reprises) ;
- Le site du service de l'information humanitaire de l'Office des affaires humanitaires des Nations unies (OCHA), Relief web (recensé à deux reprises)

Par ailleurs, les publications de Vandekerckhove et al. (2020) et de Sanders (2006) apparaissent comme les seules publications de la « littérature grise » citée à la fois dans une publication retenue et dans le corps de ce travail de recherche. Pieter Vandekerckhove est un candidat au Ph. D. de l'École de santé publique et de management Erasmus dont les recherches et intérêts portent sur le développement d'une théorie du design participatif pour les services de santé (Erasmus University Rotterdam, 2021). Ses recherches ont été utilisées dans ce mémoire comme référence dans notre étude des définitions sur le design participatif. La réputée chercheuse Elizabeth B.-N. Sanders (experte en design participatif, en transdisciplinarité et en créativité collective) est également mentionnée à deux reprises au cours de la présente recherche. Fait intéressant, cette chercheuse est également reconnue pour ses publications scientifiques sur le sujet. Que nous l'identifions dans la littérature grise souligne son intention de rejoindre une variété d'acteurs liés au design participatif.

Dans les publications de la « littérature scientifique », les auteurs sont des experts reconnus dans leur domaine de recherche. La chercheuse Rachael Luck — experte dans l'étude des interactions

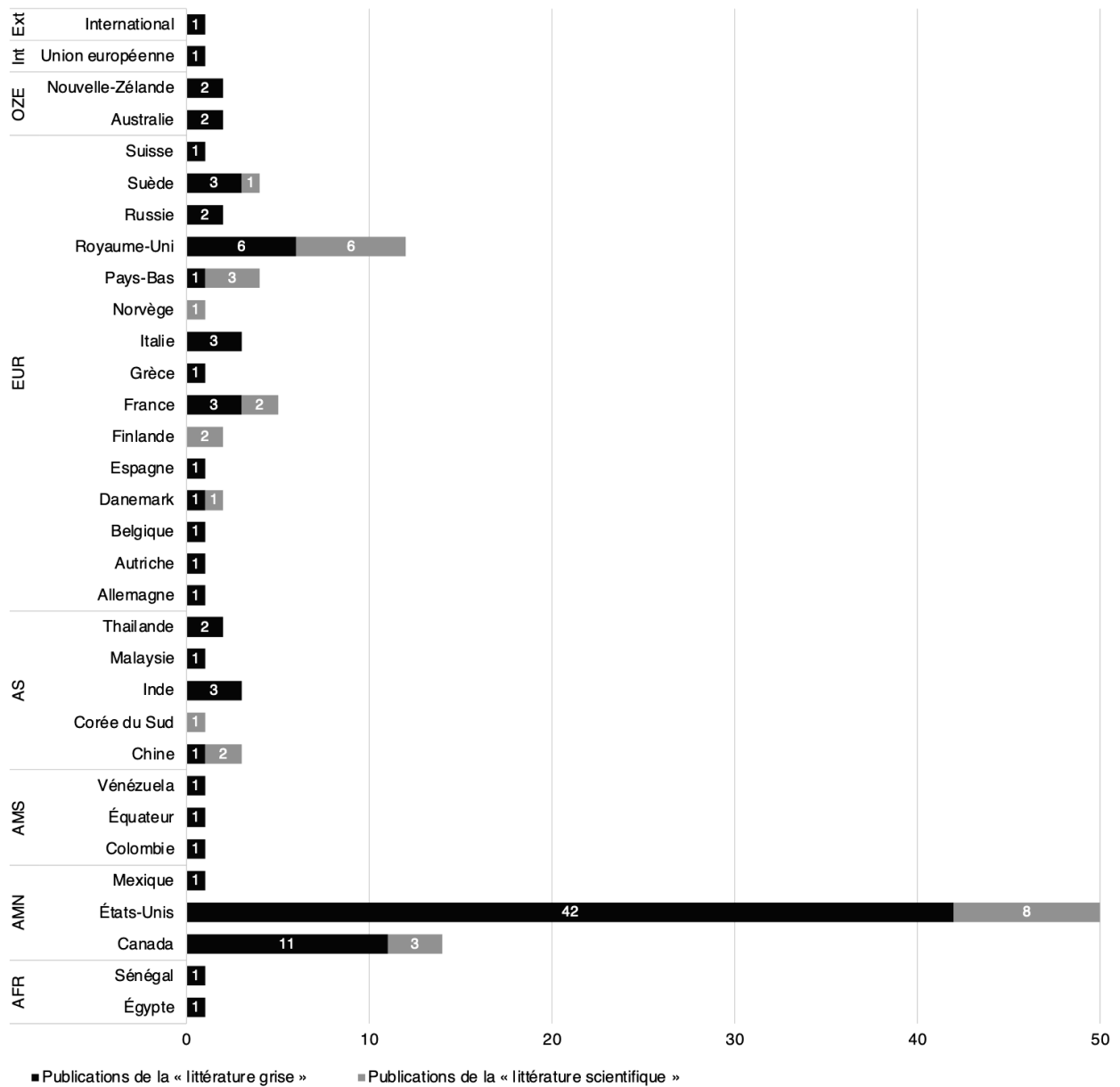
humaines prenant place dans le projet de design, plus précisément sur les dynamiques d'organisation, de coordination, de participation et de collaboration (Open University, 2021) — apparaît comme la seule auteure instigatrice de deux publications. Apparaissant également dans une publication retenue dans l'ensemble des publications de la « littérature scientifique », les chercheurs Pieter Jan Stappers — expert dans la recherche et le développement d'outils et de techniques pour les premières étapes du processus de design, de même que dans le prototypage et les *contextmapping* pour cette même étape (TU Delft, 2021a) — et Froukje Sleeswijk Visser — experte en *contextmapping*, en communication centrée sur l'utilisateur et en design de service (TU Delft, 2021b), sont aussi cités dans les premiers chapitres de cette recherche.

4.1.2 Pays

L'ensemble des publications retenues provient de 31 lieux de publications répartis sur les cinq continents, dont 30 sont des pays et l'un d'eux, une association de pays (l'Union européenne). Comme le montre le Graphique 1 (p.66), trois pays se démarquent en participant à 74 publications, soit plus de la moitié du total des trois ensembles de publications :

- Les États-Unis participent à un total de 50 publications (42 retenues pour la « littérature grise » et huit pour la « littérature scientifique »);
- Le Canada participe à un total de 14 publications (11 retenues pour la « littérature grise », trois pour la « littérature scientifique »);
- Le Royaume-Uni participe à un total de 12 publications (six retenues pour la « littérature grise » et six pour la « littérature scientifique »).

Graphique 1 Provenance des publications par pays

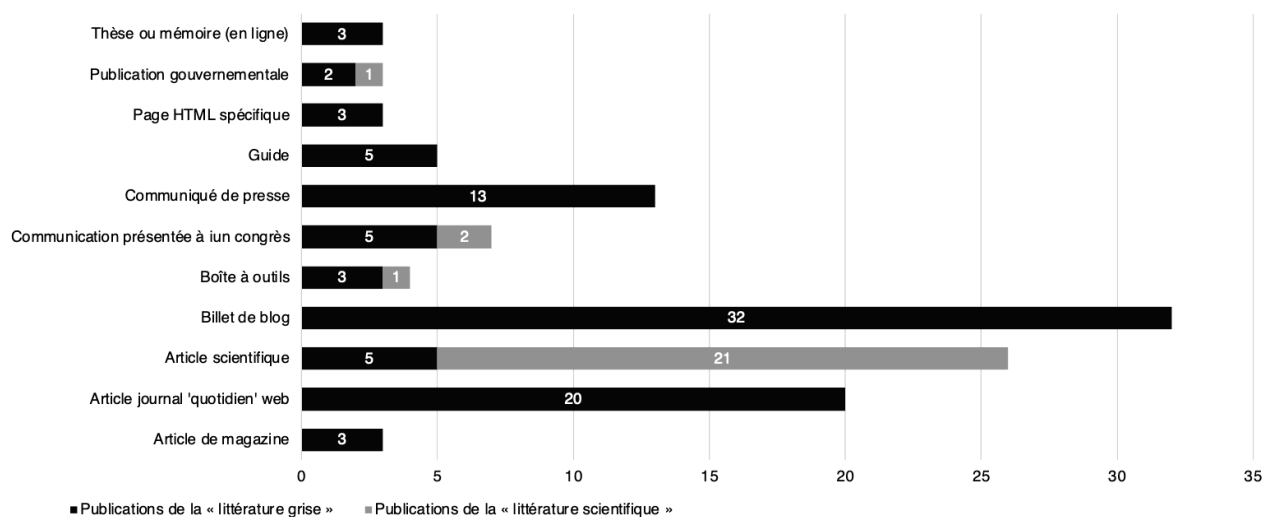


La forte tendance de l'Amérique du Nord dans les publications peut être expliquée simplement par notre propre position géographique qui pourrait avoir influencé les outils de recherche utilisés, mais vient également souligner l'importance de cette tendance dans les pays nord-américains.

4.1.3 Formats

L'analyse des publications a permis de regrouper ces dernières selon leur format, laissant voir les façons par lesquelles ces publications ont pu être communiquées au public concerné. Les publications retenues pour l'analyse se présentent donc sous 11 formats distincts. Ces formats ont été établis en référence à la septième édition des normes APA. Le Graphique 2 identifie pour chaque ensemble de publications les formats correspondants :

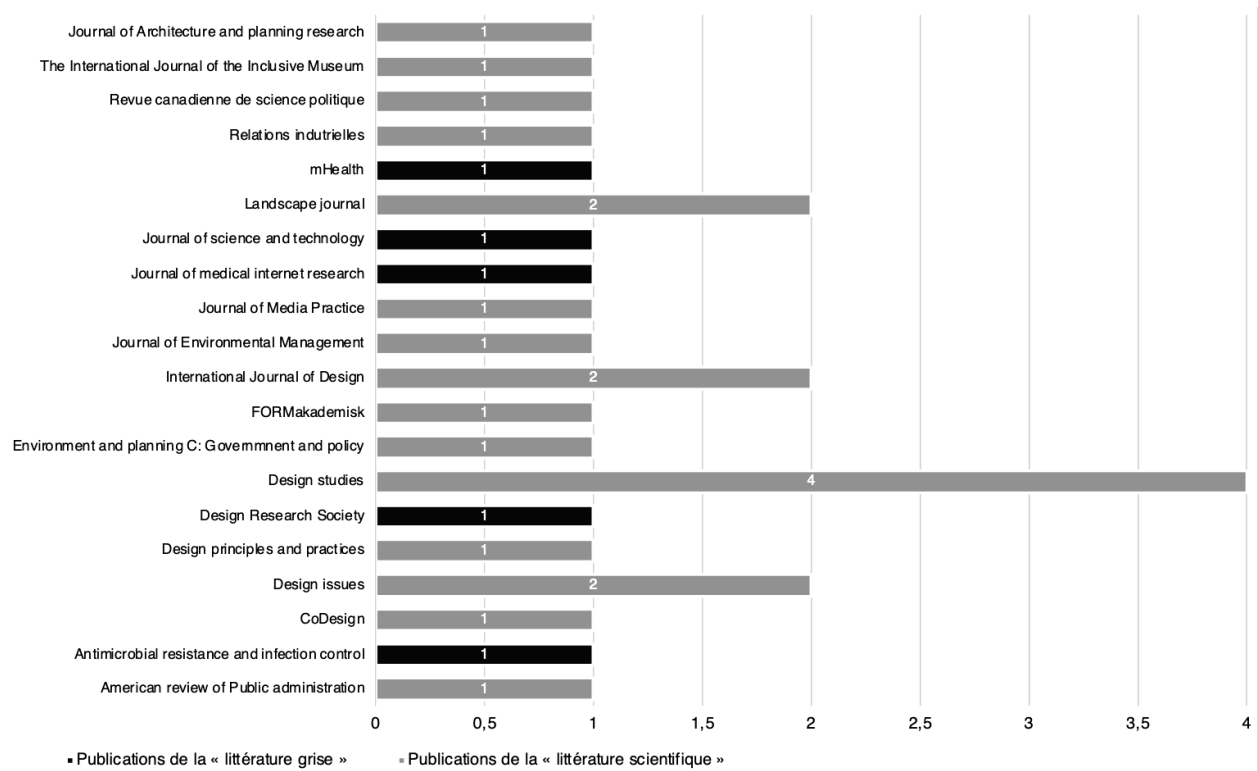
Graphique 2 Répartition des publications selon leur format



Dans la « littérature grise », les publications ont été recensées sous trois principaux formats : les billets de blogue (32 publications), les articles de journaux 'quotidien' web (20 publications) et les communiqués de presse (13 publications). Le processus de collecte dans cet ensemble de publications a également mené à l'inclusion d'articles scientifiques (5 publications), un format qui n'était pas forcément visé par ce processus, mais qui a émergé du processus d'analyse des informations contextuelles.

À l'opposé, le processus de collecte des publications de la « littérature scientifique » visait principalement les articles scientifiques. Sur les 25 publications de cette littérature, 21 sont des articles publiés dans différents journaux scientifiques. Le Graphique 3 (p.66) dénombre pour la « littérature grise » et la « littérature scientifique » les périodiques d'où proviennent les 25 articles scientifiques retenus pour l'analyse.

Graphique 3 Répartition des publications selon les périodiques des articles scientifiques



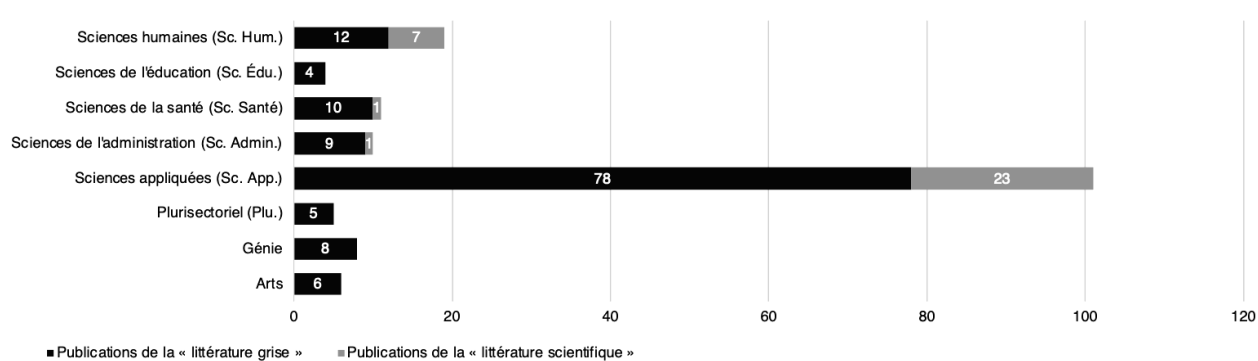
La vue de ce tableau nous fait remarquer que les publications de la « littérature scientifique » sont issues de périodiques principalement associés au domaine du design, tandis que les publications de la « littérature grise » semblent être majoritairement associées au domaine de la santé. Rappelons par ailleurs que la présence d’articles scientifiques dans les publications retenues pour la « littérature grise » est justifiée par le fait que ces articles sont accessibles à un public élargi. Cette disponibilité les a donc rendus visibles par l’outil de recherche utilisé pour le processus de repérage des publications.

4.1.4 Disciplines affiliées

L’identification des disciplines affiliées aux publications offre un aperçu des milieux de recherche, d’étude ou de pratique dans lesquels est discuté le sujet de l’approche participative. L’analyse des publications montre ainsi qu’une variété de domaines d’études et leurs disciplines s’intéressent à ce sujet.

Ces disciplines ont été associées aux publications en suivant le système québécois de classification disciplinaire du Bureau de coopération interuniversitaire (BCI)¹⁴ pour assurer de la rigueur lors de l'analyse des publications. De cette manière, un total de huit domaines d'étude a pu être identifié dans l'ensemble des publications retenues (Graphique 4) et comprend les domaines des sciences appliquées (dans lesquelles sont rangées les disciplines du design) (104 publications), des sciences humaines (19 publications), des sciences de la santé (11 publications), des sciences de l'administration (10 publications), du génie (8 publications), de l'art (6 publications), du milieu plurisectoriel (5 publications) et des sciences de l'éducation (4 publications).

Graphique 4 Répartition des publications affiliées à un domaine d'étude



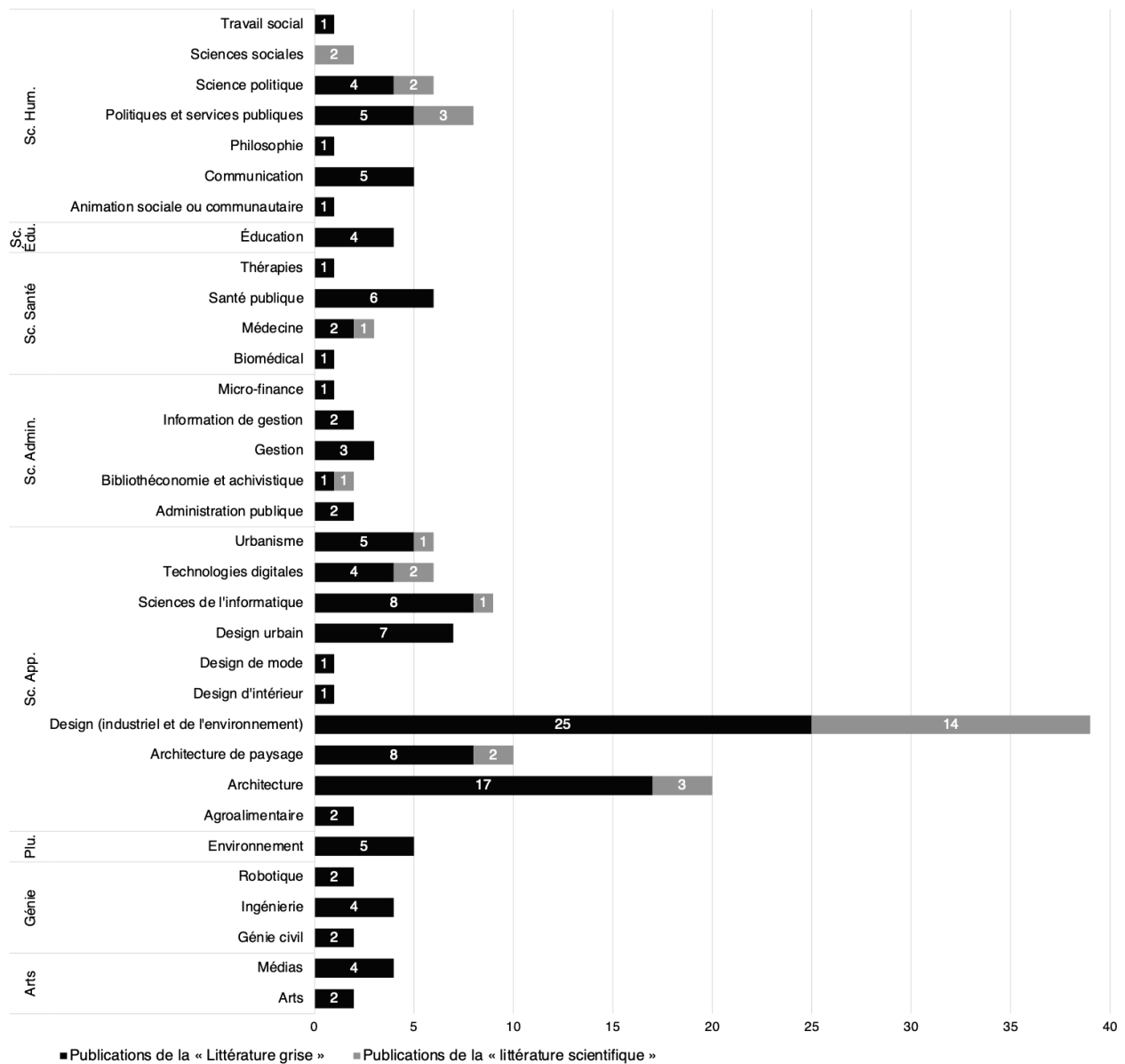
Plus précisément, on retrouve donc parmi ces domaines d'étude présentés dans le Graphique 4, 31 disciplines affiliées à l'ensemble des publications retenues. Une majorité de publications sont affiliées aux sciences appliquées (Sc.App.) et plus précisément aux disciplines du design industriel ou de l'environnement (39 publications), de l'architecture (20 publications), de l'architecture du paysage (10 publications), des sciences de l'informatique (9 publications), du design urbain (7 publications), des technologies digitales (6 publications), de l'urbanisme (6 publications), de l'agroalimentaire (2 publications), du design intérieur (1 publication) et du design de mode (1 publication).

On constate de ce fait que 10 disciplines du domaine des sciences appliquées sont affiliées à 101 publications et que 23 disciplines issues des sept domaines restants sont affiliées à

¹⁴ Pour consulter la liste du système québécois de classification des disciplines, visitez le site du Bureau de coopération interuniversitaire (BCI) à l'adresse suivante : https://www.bci-qc.ca/wp-content/uploads/2017/03/Classification-disciplinaire-selon-le-domaine-etudes-MEES-BCI_21-03-2017.pdf

63 publications. Le Graphique 5 présenté ci-dessous identifie les disciplines spécifiques en rapport aux domaines d'étude et montre leur répartition dans les deux types de littérature.

Graphique 5 Répartition des publications par disciplines affiliées



La discipline du design industriel ou du design de l'environnement présente le plus grand nombre d'affiliations à l'ensemble des publications. La « littérature grise » compte 25 publications associées à cette discipline et la « littérature scientifique » en compte 14. La discipline de l'architecture présente le deuxième plus grand nombre d'affiliations aux publications, regroupant dans la « littérature grise » 17 publications et dans la « littérature scientifique » trois publications.

Parmi l'ensemble des disciplines du Graphique 5 (p.68), 10 disciplines sont affiliées à une moyenne de cinq à 10 publications. En ordre décroissant de domaine d'étude, on retrouve : l'architecture de paysage (10 publications), les sciences de l'informatique (9 publications), les politiques et services publics (8 publications), le design urbain (7 publications), la santé publique (6 publications), la science politique (6 publications), les technologies digitales (6 publications), l'urbanisme (6 publications), la communication (5 publications) et l'environnement (5 publications).

Les informations contextuelles présentées dans cette partie répertorient l'intérêt des principaux domaines d'étude et disciplines affiliées aux publications envers une approche participative du projet de design. Sur la base des publications retenues pour l'analyse, on constate que les disciplines du design industriel ou du design de l'environnement et de l'architecture abordent l'approche participative en majorité. On remarque également que les sciences appliquées et les sciences humaines sont les domaines d'étude s'intéressant le plus à l'approche participative.

4.1.5 Sujets principaux

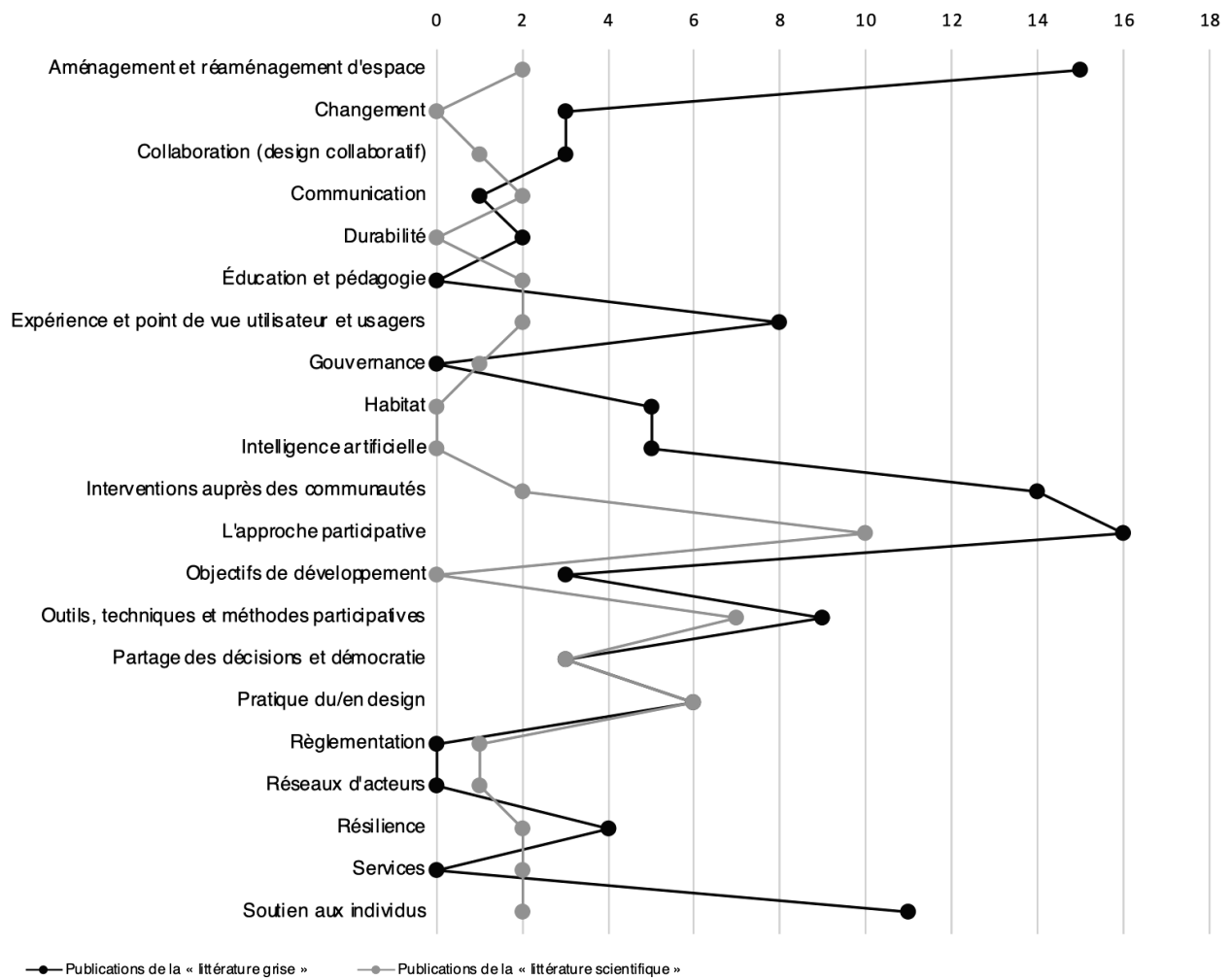
L'approche participative étant l'objet central de la recherche, différents angles d'approches ont permis de l'aborder. On aperçoit dans l'ensemble des publications, les contextes dans lesquels l'approche participative a pu être sollicitée, de près ou de loin. L'analyse des publications a révélé une somme de 21 sujets adressant l'approche participative. De cette somme, 16 sujets sont abordés dans les publications de la « littérature grise » et 16 autres sont abordés dans les publications de la « littérature scientifique ».

Pour les publications de la « littérature grise », les principaux sujets abordés concernent : l'approche participative (16 publications), l'aménagement et le réaménagement d'espaces (15 publications), les interventions auprès des communautés (14 publications), le soutien aux individus (11 publications), les outils, techniques et méthodes participatives (9 publications), l'expérience et le point de vue de l'utilisateur et de l'utilisateur (8 publications).

Pour les publications de la « littérature scientifique », les principaux sujets abordés concernent : l'approche participative (10 publications), les outils, techniques et méthodes participatives (7 publications) et la pratique en design (6 publications).

Comme l'illustre le paragraphe précédent ainsi que le Graphique 6 ci-dessous, on peut comprendre que certains sujets sont transversaux aux ensembles de publications, alors que d'autres y sont uniques. Les deux ensembles de publications abordent de front l'approche participative. Les publications des littératures partagent quant à elles plusieurs autres angles communs : les outils, techniques et méthodes participatives; la pratique du design; et le partage des prises de décision et les choix démocratiques.

Graphique 6 Répartition des publications selon les sujets principaux



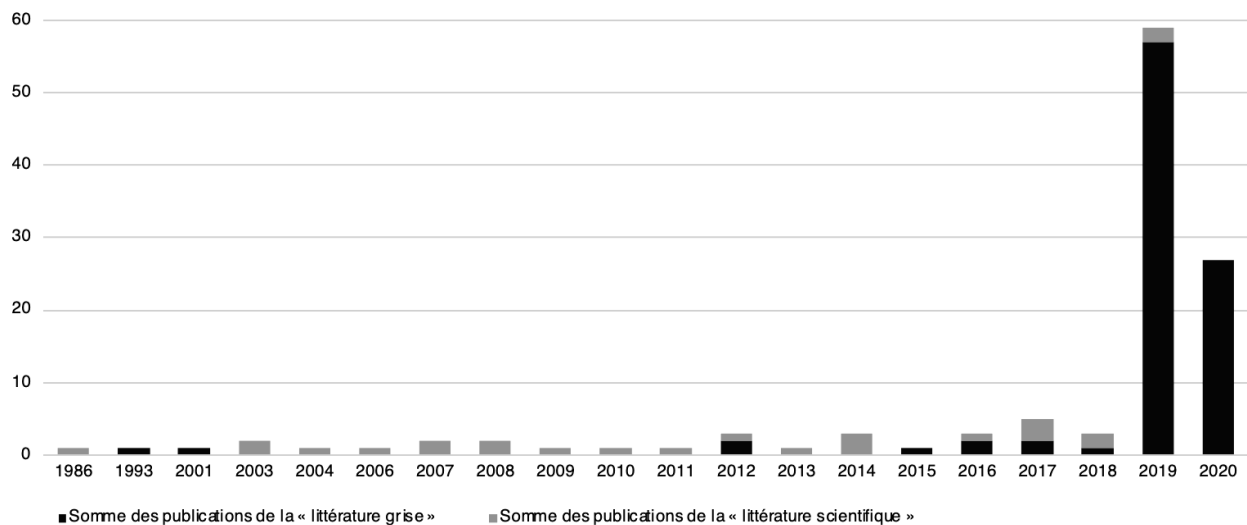
L'angle par lequel est adressé le sujet de l'approche participative diffère donc d'un ensemble de publications à un autre. La « littérature grise » est le seul ensemble de publications à aborder l'approche participative par les sujets suivants : le changement, la durabilité (en anglais, « *sustainability* »), l'habitat, l'intelligence artificielle, puis les objectifs de développement. La

« littérature scientifique » comporte également des sujets qui lui sont uniques : l'éducation et la pédagogie, la gouvernance, la réglementation, les réseaux d'acteurs, puis les services.

4.1.6 Années de publication

Selon la méthodologie de collecte de données employée, des critères différents ont été utilisés pour constituer chacun des ensembles de publications. Le Graphique 7 montre ci-dessous la répartition de l'ensemble des publications selon les années où elles ont été publiées. On peut y voir que la « littérature grise » se concentre principalement sur les publications disponibles entre le 1^{er} janvier 2019 et le 31 décembre 2020 et la « littérature scientifique » sur les publications correspondant à la période d'émergence de l'approche participative en Amérique du Nord (de 1980 à aujourd'hui).

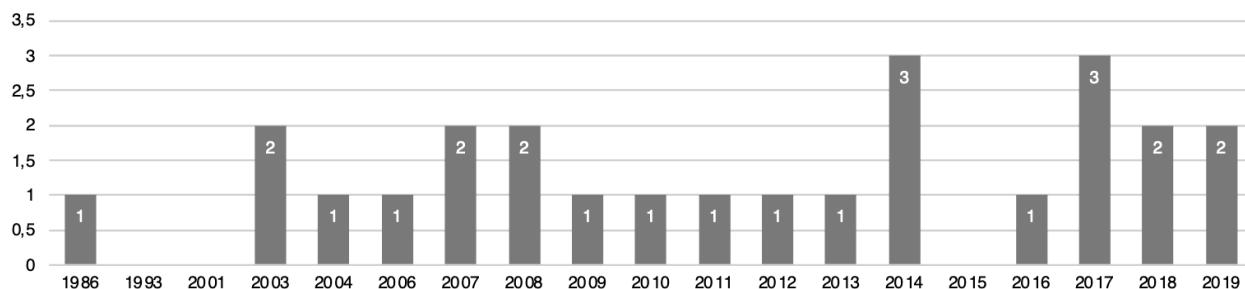
Graphique 7 Répartition des ensembles de publications selon leurs années de publication



Les publications s'étendent sur une période de 20 ans, soit de l'année 1986 à l'année 2020, avec une concentration plus importante dans les années 2019 et 2020 en raison de la méthodologie de collecte utilisée pour la « littérature grise ». On peut également voir dans le Graphique 7 ci-dessus que cette dernière comprend quelques publications publiées dans les années 1990 et dans la deuxième décennie des années 2000. On peut également y percevoir que les publications de la « littérature scientifique » s'étendent tout au long de la période établie dans la méthodologie.

Le Graphique 8 ci-après montre avec plus de précision les années de publication de cet ensemble de publications.

Graphique 8 Répartition des publications de la « littérature scientifique » selon leurs années de publication



Les publications collectées pour la « littérature scientifique » montrent, sur un total de 25 publications retenues, un faible nombre identifié dans les années 1980, aucune publication dans les années 1990, une présence régulière des publications dans les années 2000 (9 publications) et une légère baisse au début des années 2010 (4 publications), puis une augmentation entre l'année 2014 et l'année 2019 (11 publications).

En effectuant ce survol des informations contextuelles, un portrait des publications retenues dans le cadre de cette recherche permet de comparer et de contraster les contextes de publication des deux ensembles de publications. Les informations fournies en ce sens par l'identification des auteurs, des pays, des formats, des disciplines affiliées, des sujets principaux et des années de publication offrent un aperçu des grandes caractéristiques de l'approche participative mise en valeur à travers les recherches et nouvelles connaissances.

4.2 L'ANALYSE DES PASSAGES CODÉS

L'analyse des passages codés dans les publications de la « littérature grise » et de la « littérature scientifique » constitue une identification des catégories de ces publications, basées sur la typologie de l'« Éclipse de l'objet » proposée par Findeli et Bousbaci (2005). Les éléments de la typologie nous ont servi à structurer le processus de codage des données et de grouper les publications en catégories pertinentes. Le Tableau 10 (p.73) montre l'occurrence et l'importance de ces diverses catégories à travers l'ensemble des publications.

Tableau 10 Aperçu général de la répartition des passages codés de l'ensemble des publications par catégories de publication

CATÉGORIES DES PUBLICATIONS	PASSAGES CODÉS	
	« Littérature grise »	« Littérature scientifique »
[7] Acteur(s)	489	371
[8] Processus	464	159
[9] Objet	309	92
[10] Fonction(s)	315	81
[11] Expérience(s) usagère(s) ou mode de vie	235	137

Les catégories du *Processus*, de l'*Objet*, des *Fonctions* et des *Expériences usagères ou modes de vie* ont été abordés moins souvent que la catégorie des *Acteurs*. Pour cette raison, l'analyse présentée au cours de cette section se concentrera sur la catégorie des *Acteurs*. Ayant été la plus importante dans le codage des données, cette catégorie sera décrite et analysée en détail au cours des prochaines pages.

4.2.1 Les *Acteurs* de l'approche participative

À l'image du processus méthodologique développé dans la section 3.1.3 *Les étapes d'extraction des sources* (p.49) de la présente recherche, les passages codés de la catégorie *Acteurs* réfèrent à tout « agent et parties prenantes (en anglais, « *stakeholder* ») du projet de design » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.42). Ces passages codés témoignent plus précisément des intentions, des visions du monde, des préjugés, des rationalités professionnelles ou 'culturelles', des valeurs et des normes qui animent ou conditionnent les acteurs (Findeli et Bousbaci, 2005b), dans une approche participative du projet de design. Ils témoignent également de « ceux (les Qui) qui prennent part au projet (le maître d'ouvrage, l'entrepreneur, les artisans, le personnel d'entretien, [l'équipe de conception, le fabricant, les ergonomes], etc.) » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.11).

L'analyse des passages codés étant centrée sur les *Acteurs*, cette catégorie se concentre donc sur les « raisons pratiques » du projet — dans le cas de cette recherche il s'agit du projet de design mené par le designer dans une approche participative — que les chercheurs Findeli et Bousbaci interprètent comme un rapport à l'éthique du projet. L'analyse portera en ce sens une attention particulière « [...] au moment où se prend l'initiative d'un projet et que se mettent en place les

conflits de rationalités et de valeurs propres à tout projet [(en amont) du projet de design] » (Findeli et Bousbaci, 2005b, p.9).

4.2.2 Le portrait des codes, sous-codes et composantes

Ainsi, la catégorie des *Acteurs* se décline en différents codes, sous-codes et composantes qui structureront les contenus abordés au cours des prochaines pages. D’abord, les codes réfèrent à trois regroupements de passages codés liés à des acteurs, soit :

- les acteurs experts [Ex],
- les acteurs non-experts [Nex]
- et aucune association à un regroupement d’acteurs précis [Auc].

Ensuite, les sous-codes et composantes listées dans le Tableau 11 ci-dessous réfèrent à des regroupements de thèmes plus ou moins dominants ayant émergé de l’analyse des passages codés. Ces cinq sous-codes et ces sept composantes sont applicables aux trois regroupements d’acteurs.

Tableau 11 Liste des sous-codes et composantes regroupant les thèmes émergents de l’analyse des passages codés des *Acteurs* de l’approche participative

SOUS-CODES	COMPOSANTES
[a] Bagages des acteurs ¹⁵	
[b] Dispositions des acteurs à la pratique	[b-1] Attentes des acteurs [b-2] Posture des acteurs ¹⁶
[c] Pratiques des acteurs	[c-1] Responsabilités des acteurs ^{17,18} [c-2] Rôles des acteurs ¹⁹ [c-3] Tâches des acteurs
[d] Relations humaines	[d-1] Aspects communicationnels [d-2] Dynamiques sociales ^{20,21}
[e] Passages codés sans attribution à un sous-code ou à une composante	

¹⁵ Voir ANNEXE 11 : Passages codés de la composante [a] Bagages des acteurs

¹⁶ Voir ANNEXE 10 : Passages codés de la composante [b-2] Postures des acteurs

¹⁷ Voir ANNEXE 8 : Passages codés de la composante [c-1] Responsabilité des acteurs

¹⁸ Voir ANNEXE 9 : Description des [c-1] Responsabilités des acteurs

¹⁹ Voir ANNEXE 5 : Passages codés de la composante [c-2] Rôles des acteurs

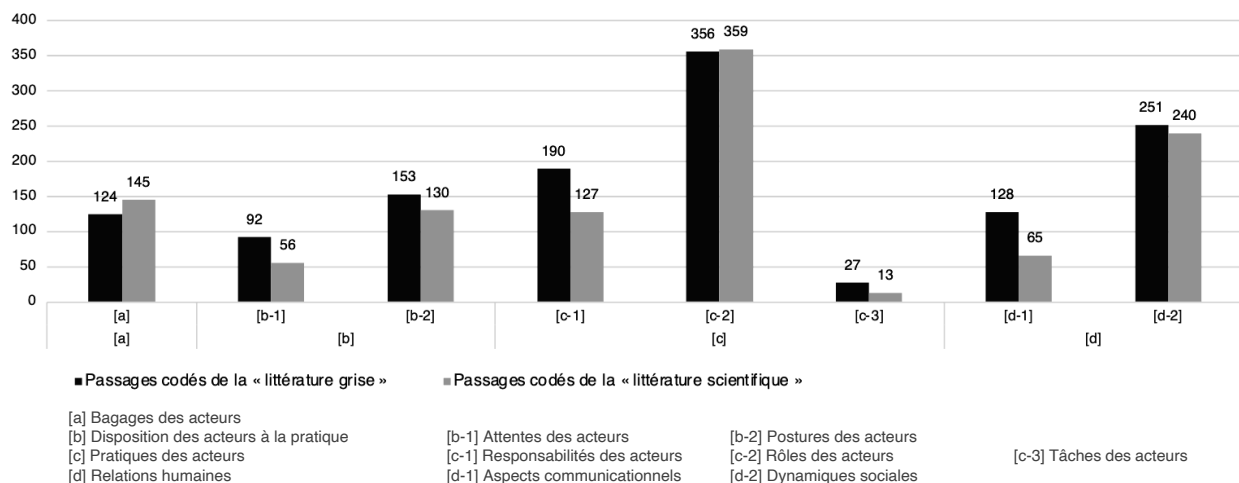
²⁰ Voir ANNEXE 6 : Passages codés de la composante [d-2] Dynamiques sociales

²¹ Voir ANNEXE 7 : Description des [d-2] dynamiques sociales

L'analyse des publications nous montre que chaque ensemble de publication a des liens variables aux sous-codes et aux composantes identifiées. La « littérature grise » aborde majoritairement les sous-codes [c] *Pratiques des acteurs* (573 passages codés) et [d] *Relations humaines* (379 passages codés). Elle exprime les principales composantes des [c-2] *Rôles des acteurs*, [d-2] *Dynamiques sociales* et [c-1] *Responsabilités des acteurs*. Dans la « littérature scientifique », les sous-codes [c] *Pratiques des acteurs* (499 passages codés) et [d] *Relations humaines* (305 passages codés) sont également dominants. Il en est de même pour les composantes [c-2] *Rôles des acteurs* et [d-2] *Dynamiques sociales*.

Par ailleurs, bien que le sous-code [a] *Bagages des acteurs* ne contient aucune composante, il est le troisième plus important thème lié à la « littérature scientifique ». Dans l'ensemble des publications, la composante [c-3] *Tâches des acteurs* est peu abordée. Finalement, le sous-code [e] *Passages codés sans attribution à un sous-code ou à une composante* sera écarté de l'analyse puisqu'il rassemble une variété de sous-codes référant à une diversité de thèmes ne pouvant être liés aux sous-codes et composantes dominantes dans les passages codés. Le Graphique 9 met en évidence la façon dont sont distribuées les publications à travers les sous-codes et composantes :

Graphique 9 Répartition des sous-codes et composantes des passages codés des *Acteurs* de l'approche participative, par ensemble de publications

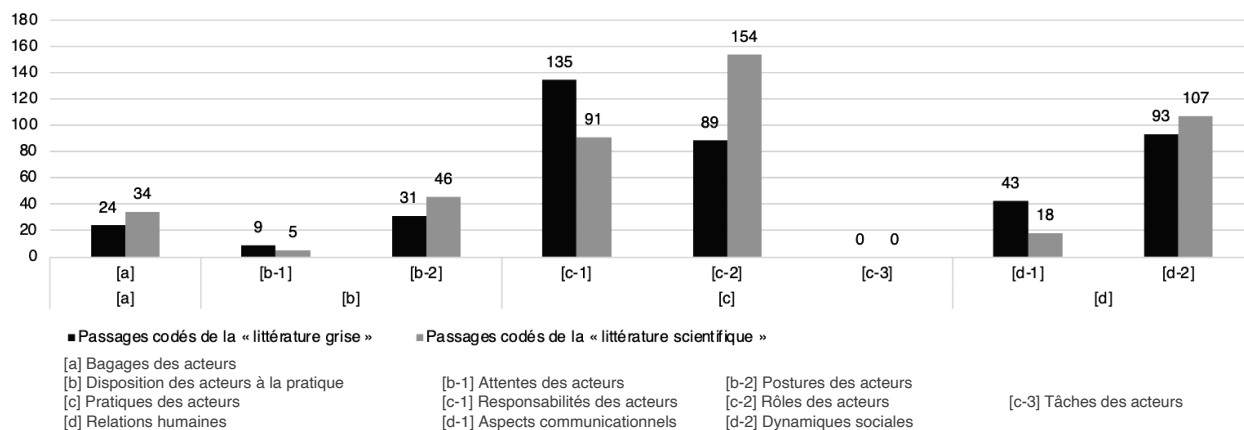


Cette présentation des passages codés en rapport aux deux ensembles de publications illustre la répartition des thèmes présents dans les corpus de textes populaires (« littérature grise ») et de textes scientifiques (« littérature scientifique »). Elle fournit un aperçu des avenues d'analyse possibles.

4.2.3 Description des passages codés du code [Ex] Expert

L'analyse des passages codés en rapport aux deux regroupements d'acteurs révèle également des liens variables aux sous-codes et composantes. Chez les acteurs [Ex] Experts, comme le montre le Graphique 10 ci-dessous, les passages codés tirés de la « littérature grise » et de la « littérature scientifique » abordent principalement le sous-code [c] Pratiques des acteurs. Toutefois, les composantes dominantes sont différentes d'une littérature à une autre. Les composantes principales de la « littérature grise » sont [c-1] Responsabilités des acteurs (135 passages codés), [d-2] Dynamiques sociales (93 passages codés) et [c-2] Rôles des acteurs (89 passages codés). Autrement, l'ordre des composantes de la « littérature scientifique » est plutôt dominé par [c-2] Rôles des acteurs (154 passages codés), suivis de [d-2] Dynamiques sociales (107 passages codés), puis de [c-1] Responsabilités des acteurs (91 passages codés). Ces deux littératures abordent de façon moins significative les sous-codes [b] Dispositions des acteurs à la pratique et [a] Bagages des acteurs, ainsi que les composantes [d-1] Aspects communicationnels, [b-2] Postures des acteurs, [b-1] Attentes des acteurs et [c-3] Tâches des acteurs.

Graphique 10 Répartition des passages codés liés au code [Ex] Experts des Acteurs de l'approche participative, par ensemble de publication

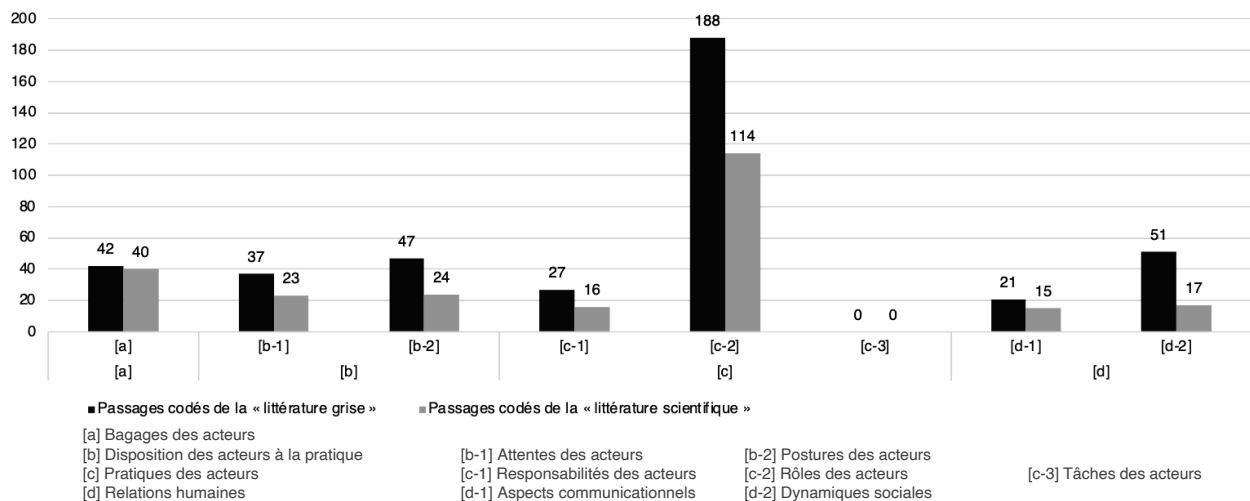


On peut voir dans ce dernier tableau que la « littérature grise » s'intéresse aux [c-1] Responsabilités des acteurs [Ex] Experts, alors que la « littérature scientifique » s'attarde plutôt aux [c-2] Rôles des acteurs [Ex] Experts, puisque les deux littératures ont sensiblement le même intérêt envers les [c] Dynamiques sociales concernant les [Ex] Experts.

4.2.4 Description des passages codés du code [Nex] Non-expert

Dans le regroupement des acteurs [Nex] Non-experts, les passages codés des deux littératures sont clairement identifiables, comme le montre ci-dessous le Graphique 11. Elles abordent majoritairement le code [c] Pratiques des acteurs. On peut remarquer dans le tableau ci-dessous que ces deux littératures se concentrent surtout sur la composante [c-2] Rôles des acteurs, alors que les composantes [c-1] Responsabilités des acteurs et [c-3] Tâches des acteurs figurent parmi les composantes les moins abordées dans ce regroupement d'acteurs. Dans la « littérature grise » plus spécifiquement, les codes énumérés ci-après en ordre décroissant sont moins abordés : [b] Dispositions des acteurs à la pratique, [d] Relations humaines et [a] Bagages des acteurs [Nex] Non-experts.

Graphique 11 Répartition des passages codés liés au code [Nex] Non-experts des Acteurs de l'approche participative, par ensemble de publications



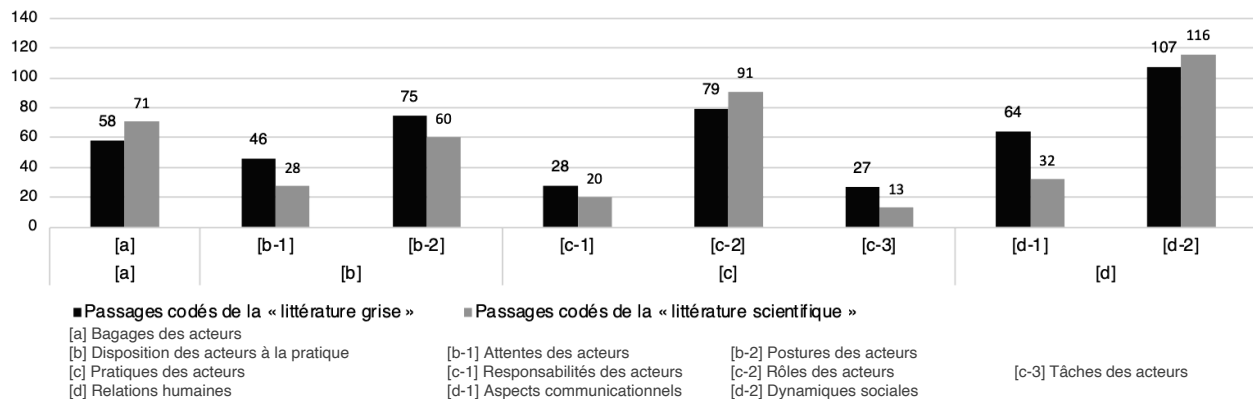
Les passages codés associés aux acteurs [Nex] Non-experts dans le Graphique 11 montrent que les deux littératures ont un intérêt dominant pour les rôles des acteurs.

4.2.5 Description des passages codés du code [Auc] Aucune association à un regroupement d'acteurs précis

En analysant l'ensemble des publications qui regroupe ces deux groupes d'acteurs, on peut identifier plus largement ce dont les passages codés font mention, sans distinguer ou marquer l'importance de l'un sur l'autre. Les passages codés [Auc] Aucune association à un regroupement

d'acteurs précis montrent dans le Graphique 12 ci-dessous que certains thèmes moins abordés dans les publications traitants exclusivement des *[Ex] Experts* ou des *[Nex] Non-experts*, sont plus présents dans ce regroupement partagé. Outre les sous-codes *[d] Relations humaines* et *[c] Pratiques des acteurs* qui ont souvent été identifiés comme majoritaires ou dominants dans les littératures – et qui le sont une fois de plus pour les passages codés *[Auc] Aucune association à un regroupement d'acteurs précis* – les sous-codes *[b] Dispositions des acteurs à la pratique* et *[a] Bagages des acteurs* ont une plus grande présence pour ce code. Les composantes *[d-2] Dynamiques sociales* et *[c-2] Rôles des acteurs* dominent également à nouveau dans les passages codés *[Auc] Aucune association à un regroupement d'acteurs précis* de l'ensemble des publications tirées des littératures. Toutefois, le sous-code *[a] Bagages des acteurs* ainsi que les composantes *[b-2] Postures des acteurs* et *[d-1] Aspects communicationnels* forment les intérêts premiers des passages codés dans les publications de la « littérature grise ». Dans la « littérature scientifique », les composantes *[d-2] Dynamiques sociales* et *[c-2] Rôles des acteurs* ont une présence plus importante que les autres composantes. Cependant, le sous-code *[a] Bagages des acteurs* y est le troisième thème en importance. Puis, la composante *[b-2] Postures des acteurs* est un thème qui suit de près.

Graphique 12 Répartition des passages codés liés au code *[Auc] Aucune association à un regroupement d'acteurs précis* des *Acteurs* de l'approche participative, par ensemble de publications



On peut constater dans le Graphique 12 ci-dessus que les passages codés ne référant à aucun regroupement d'acteurs précis, s'intéressent en général aux relations humaines, aux pratiques des acteurs, aux dispositions des acteurs à la pratique et finalement aux bagages des acteurs.

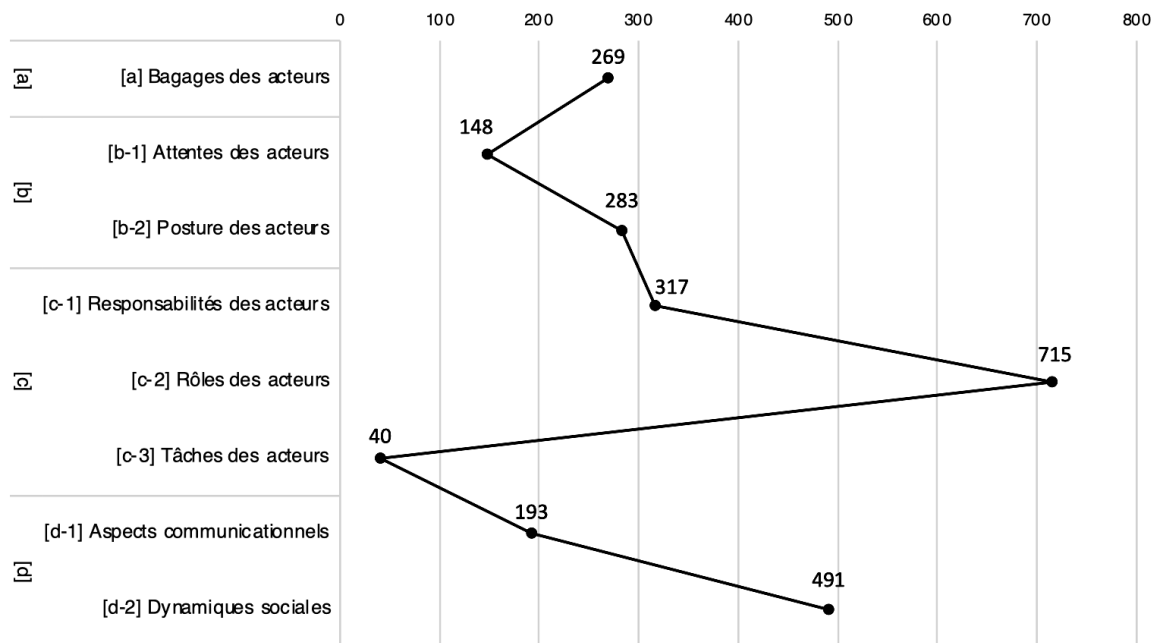
Ce survol des passages codés permet de saisir la répartition des sous-codes et composantes abordés dans les publications des littératures retenues pour cette recherche. En ce sens, les sous-codes et

composantes dominantes contenus dans les corpus de textes populaires (« littérature grise ») et de textes scientifiques (« littérature scientifique ») ont pu être relevés et leur importance établie, en vue de l'analyse plus approfondie qui suit. La prochaine section rend compte des sous-codes et composantes les plus couramment abordés à travers l'ensemble des publications. En ce sens, la suite de l'analyse se concentre à observer les tendances de toutes les publications traitées, sans distinguer leur appartenance à une littérature ou à une autre. Cette direction méthodologique est motivée par la volonté de construire un portrait — le plus général possible — des acteurs d'une approche participative du projet de design en faisant émerger des thèmes dominants.

4.3 L'ANALYSE APPROFONDIE DES THÈMES DOMINANTS

Le portrait des sous-codes et des composantes des passages codés permet d'affirmer la présence de cinq thèmes importants au travers de l'ensemble des publications concernant les *Acteurs* de l'approche participative, comme le résume le Graphique 13 ci-dessous.

Graphique 13 Thèmes dominants soulevés par le portrait des sous-codes et composantes des passages codés au travers de l'ensemble des publications traitants des *Acteurs* de l'approche participative



Les [a] Bagages des acteurs, les [b-2] Postures des acteurs tirés des [b] Dispositions des acteurs à la pratique, les [c-1] Responsabilités des acteurs et les [c-2] Rôles des acteurs issus des [c]

Pratiques des acteurs, puis les [d-2] *Dynamiques sociales* seront décrits et expliqués au cours des prochaines sous-sections.

4.3.1 Rôles des acteurs

Dominant dans l'analyse de la catégorie *Acteurs*, le thème [c-2] *Rôles des acteurs* comprend 715 occurrences dans l'ensemble des passages codés de cette catégorie. La somme de 545 passages codés est analysée pour offrir un portrait général des rôles que prennent les [Ex] *Experts* et les [Nex] *Non-experts* dans le cadre d'une approche participative du projet de design. Au fil de l'analyse, une somme de 243 passages codés a pu révéler les rôles que prennent les acteurs [Ex] *Experts* dans ce contexte et un ensemble de 302 passages codés a permis d'identifier les rôles que prennent les [Nex] *Non-experts* au cours du projet²².

Dans ce contexte, la notion de rôle signifie la position que prend un acteur en rapport à d'autres ou à un groupe et en rapport aux attentes de ces autres ou de ce groupe (CNRTL, 16 septembre 2021b). Étant liée à des conduites ou des actes, cette position traduit la place ou la fonction propre d'un acteur dans une situation.

Afin de traiter de notre analyse des rôles des acteurs, nous distinguerons tout d'abord les positions générales qu'occupent les [Ex] *Experts* et les [Nex] *Non-experts* pour identifier leurs rôles respectifs dans le projet de design participatif. Une fois cette distinction clarifiée, nous approfondirons séparément les rôles associés à chacun de ces acteurs afin d'obtenir un portrait plus clair de cette composante de la catégorie *Acteurs*.

A. Positions générales des acteurs

Pour commencer, une mise en perspective des publications analysées permet de relever que dans une approche participative du projet, tous les acteurs impliqués sont des participants. Comme le souligne l'extrait suivant²³, ce sont leurs fonctions qui changent selon la nature du projet :

Les acteurs impliqués dans la réalisation diffèrent selon le type de projet ou le milieu d'intervention. (Centre d'écologie urbaine de Montréal [CEUM], 2015, p.37)

²² Voir ANNEXE 5 : Passages codés de la composante [c-2] *Rôles des acteurs*

²³ Les citations tirées du corpus des textes retenus aux fins de l'analyse (les passages codés) arborent un style de mise en forme particulier pour les distinguer des citations employées ailleurs dans ce projet de recherche. Ce choix stylistique de l'étudiante-chercheuse est justifié par la volonté de rendre la lecture de ce mémoire, la plus claire possible.

Par ailleurs, l'analyse des passages codés nous indique que la position des acteurs varie durant le projet. Ceux-ci sont en effet des participants qui s'impliquent en effet à différents niveaux, comme l'illustre l'extrait suivant :

Winschiers-Theophilus, Bidwell, and Blake (2012) proposed a more indigenous viewpoint, referred to as design by indigenous community consensus, and developed guidelines for community design, including participation for community empowerment, situated redefinition by mutual learning, and changing roles from meta-participant (e.g., facilitator) to participant. (Wang, Bryan-Kinns et Ji, 2016, p.39)

On retrouve dans cet extrait une distinction entre le rôle de « méta-participant » et de « participant » dans une approche participative du projet.

Dans cette optique, l'analyse nous montre qu'un facilitateur est un « méta-participant » puisqu'il est un participant dans le projet pour les participants du projet. Sa participation consiste notamment à faire participer les autres acteurs. D'un autre côté, l'utilisateur est, à titre d'exemple, « participant » du projet : il est l'acteur au cœur de la démarche, celui pour qui le projet est en cours et sur qui le projet a un impact.

Les prochaines sous-sections proposent une analyse du rôle de l'acteur *[Ex] Expert* en tant que « méta-participant » et de l'acteur *[Nex] Non-expert* en tant que « participant » dans le contexte d'une approche participative du projet de design.

B. Les acteurs *[Ex] Experts*

Selon ce que nous apprend l'analyse du rôle de l'acteur *[Ex] Expert*, celui-ci est dans cette logique un méta-participant. D'après les passages codés analysés, le méta-participant s'implique dans le projet de design sous différents rôles : facilitateur, expert en soi, designer et chercheur. Le Tableau 12 (p.82) montre la récurrence de ces rôles dans les passages codés et permet de discerner la dominance du rôle de facilitateur dans une approche participative du projet de design, l'équivalence des rôles de l'expert en soi et de designer, puis la faible présence du rôle de chercheur. Des combinaisons de rôles sont également identifiées dans les passages codés analysés. On retrouve donc dans ce tableau les combinaisons et leurs récurrences. Finalement, l'analyse des passages codés a aussi permis d'identifier des sous-rôles, pour chaque rôle présenté dans ce même tableau.

Tableau 12 Résumé de la récurrence des rôles, sous-rôles et des combinaisons de rôles de l'expert en soi dans les passages codés associés

RÔLES DE L'EXPERT EN SOI	PASSAGES CODÉS ASSOCIÉS	SOUS-RÔLES ASSOCIÉS
Principaux rôles		
Facilitateur	138	23
Experts en soi	65	18
Designer	61	21
Chercheur	6	5
Combinaisons de rôles		
Designer-facilitateur	26	
Designer-expert en soi	7	
Designer-chercheur	5	
Facilitateur-designer	4	
Expert en soi-facilitateur	4	
Chercheur-designer	2	
Expert en soi-chercheur	2	
Facilitateur-chercheur	2	
Chercheur-facilitateur	1	

Sur la base du Tableau 12, les rôles les plus récurrents au cœur de notre analyse seront expliqués en détail dans les prochaines sections de ce chapitre.

i) Le rôle de facilitateur

D'après l'analyse des 138 passages codés associés au rôle de facilitateur dans le contexte d'une approche participative du projet, ce dernier peut être défini par une position neutre, où sa fonction se manifeste au travers d'actions rassembleuses engageant les participants et veillant à leurs interactions, ceci dans l'objectif de faciliter le processus créatif auxquels ceux-ci prennent part. Un passage codé est particulièrement éloquent à ce sujet :

A facilitator is a person who helps a group or team to work together in a collaborative way, by focusing on the process of how the team's participants work together. (Havergal et Edmonstone, 2017, p.3).

Tout d'abord, le rôle de facilitateur est présent dans cinq des neuf combinaisons de rôles nommées dans le Tableau 12 ci-dessus. Parmi ces cinq combinaisons, il apparaît deux fois en préfixe d'autres rôles, c'est-à-dire que l'expertise dominante de la personne qui prend ce rôle est d'abord d'être facilitateur, ensuite d'être soit designer ou chercheur. Le rôle de facilitateur apparaît trois fois comme suffixe à d'autres rôles, c'est-à-dire qu'il est la seconde expertise des rôles de designer, d'expert en soi et de chercheur. Un fait intéressant sur le rôle de facilitateur est que l'analyse des

passages codés a permis de relever 23 sous-rôles lui étant associés. Ce sont plus précisément des rôles secondaires qu'il revêt selon la nature ou le contexte du processus qu'il facilite.

Sous-rôles du rôle de facilitateur

La Figure 11 présentée ci-dessous regroupe les sous-rôles du rôle de facilitateur dans un nuage de mots qui révèle leur récurrence dans les passages codés. L'organisation du nuage de mot a été établie selon le nombre de passages de chaque terme (les plus fréquents étant identifiés avec des caractères plus grands).



Figure 11 Sous-rôles du rôle de facilitateur

D'après la taille des mots dans cette figure, on peut remarquer que le sous-rôle de conducteur est plus récurrent que les autres sous-rôles dans les passages codés associés au rôle de facilitateur.

En premier lieu, le conducteur est mentionné dans 37 passages codés. Selon une vue d'ensemble de ces passages codés, ce rôle a pour fonction la conduite du processus qui mènera à l'atteinte des objectifs du projet de design effectué dans une approche participative. Plus précisément, il implique de « faire fonctionner [quelque chose] » (CNRTL, 29 août 2021a), comme un outil, un instrument ou un processus. Voici une série de cinq citations qui traite du rôle de facilitateur en tant que conducteur du projet :

The nature of the contract the facilitator has with the client and team will typically preclude operating at such a depth and there may well be value in establishing this at the outset. (Havergal et Edmonstone, 2017, p.16)

[Deciding Tools] are the Tools a facilitator will usually use in the final stages of a Workshop for reaching conclusions and decisions after all the explorations have been made and the possibilities considered. (Havergal et Edmonstone, 2017, p.24)

With experience, a facilitator is able to choose and to adapt the Tools with which they predict they will have most success. (Havergal et Edmonstone, 2017, p.23)

For although participation can occur spontaneously, in a development context it is usually induced, enabled, provoked, encouraged, catalysed or caused to happen by an actor. In short, it is usually facilitated by a facilitator. (Gerasimova, 22 mai 2020)

It points to the pervasive reality that, to varying degrees, facilitators set agendas, steer processes, frame analysis, and summarise conclusions. (Participatory Methods, 13 juillet 2020)

Le conducteur s'investit donc dans l'opérationnalisation des activités se déroulant au cours du projet. Il veille à faire fonctionner le processus du projet par divers moyens.

Ensuite, d'autres sous-rôles récurrents dans les passages codés sont également associés au facilitateur. Le nuage de mots de la Figure 11 (p.83) met en évidence quatre sous-rôles dont l'occurrence survient à au moins dix reprises : fonceur, idéateur, engageant, créateur d'ambiance. Avec 13 occurrences dans les passages codés, le facilitateur semble se positionner comme fonceur dans une approche participative du projet de design :

Other roles of the facilitator are to ask generative questions when the conversation begins to lull, maintain the agenda and goals, along with keeping time. (Hwang et Fellow, 2012, p.10)

Dans ce sous-rôle, le facilitateur va donc vers l'avant — faisant avancer les participants dans le processus du projet de design, les recentrant ou en faisant tomber des barrières, les rendant productifs envers l'objectif à atteindre.

Par ailleurs, le facilitateur semble également se positionner comme idéateur dans le processus qu'il facilite. Un total de 11 passages codés lui associe ce sous-rôle. L'extrait suivant exprime de façon plus explicite en quoi consiste ce sous-rôle :

[Facilitator] [...] possesses a well-developed understanding of the approach and exercises and is able to challenge and develop ideas among participants. (Food and Agriculture Organization of the United Nations [FAO], 2019, p.4)

Comme idéateur, le facilitateur entraîne donc le développement d'idées ou de solutions chez les participants.

Une position occupée par le facilitateur de façon tout aussi récurrente (11 passages codés associés) est le sous-rôle « engageant » — au sens d'engager les participants ou d'inviter les relations entre ces derniers, de façon spontanée aussi bien que continue (CNRTL, 29 août 2021b) :

[...] participatory design means facilitators have to engage residents throughout the design and construction processes. (Sullivan, 7 novembre 2019)

When we facilitate these sessions, we: Enforce participants being on camera and ask beforehand and explain why. We need to be able to engage and hear all the voices. (Gerasimova, 22 mai 2020)

Engageant les participants dans le projet qui les concerne, le facilitateur veille par exemple à l'implication de différents acteurs dans le processus de design, de construction et de dialogue du projet.

Dans une approche participative du projet, le facilitateur semble également prendre le sous-rôle de créateur d'ambiance. Une somme de 11 passages codés décrit ce sous-rôle comme l'acte d'assurer un espace ou des conditions d'échange favorables à la participation. Les extraits suivants permettent une illustration claire de ce sous-rôle :

It is a main focus to create a safe space for all participants. (Hwang et Fellow, 2012, p.10)

However, creating an environment in which the children feel safe and confident to speak their mind freely is also an important consideration when planning a creative workshop, which the presence of a sibling or close friend may be conducive to. (Axelsen, Mygind, et Bentsen, 2015, p.13)

Some specific formats have evolved in recent years for use with large groups, and these are often run by facilitators who specialize in such work and have experience of the particular challenges raised by large numbers. One such specific format is 'Open Space' where participants are invited to suggest items. (Havergal et Edmonstone, 2017, p.14)

Le créateur d'ambiance vise donc à rendre les participants à l'aise, à créer un environnement de confiance et à stimuler les interactions entre participants sans jugement.

ii) Le rôle de l'expert en soi

L'analyse des 65 passages codés associés au rôle d'expert en soi dans une approche participative du projet de design décrit ce méta-participant comme possédant une grande habileté en rapport à une activité. On peut décrire cette habileté comme une longue expérience, un savoir-faire ou des compétences pour lesquels l'expert en soi est reconnu (CNRTL, 30 août 2021a).

Dans le Tableau 12 (p.82), le rôle de l'expert en soi est présent dans trois des neuf combinaisons de rôles. Il est mentionné comme préfixe des rôles de facilitateur et de chercheur, puis comme suffixe au rôle de designer. En ce sens, le méta-participant peut alors être un expert en soi dans un domaine ou une discipline à qui les rôles de facilitateur et de chercheur sont également attribués dans une approche participative du projet de design :

[...] the development expert facilitates a process aimed at empowering local people to analyze and make decisions for themselves. (Juarez et Brown, 2008, p.191)

These steps were conducted by the multi-disciplinary project team consisting of researchers knowledgeable in network theories and service design. (Baek et al., 2018, p.60)

Les deux extraits précédents illustrent donc que le rôle de l'expert en soi peut être dominant dans une combinaison de rôles.

À l'inverse, le méta-participant peut être un designer sollicité pour une habileté particulière qu'il possède et dont le projet a besoin, une expertise dans un autre domaine ou une autre discipline par exemple :

The role of the designers in this workshop was not only to act as facilitators but also as transformers seeking to reshape the collaboration network through design interventions. [...]. Their role thus included steering the workshop towards the formulation of long-term, socioeconomic, and empowering strategies. (Baek et al., 2018, p.71)

Cet extrait souligne donc que le rôle de l'expert en soi peut être sous-jacent ou secondaire dans une combinaison de rôles.

Sous-rôles du rôle d'expert en soi

Comme l'illustre la Figure 12 ci-après, les passages codés associés à l'expert en soi ont montré que 18 sous-rôles peuvent lui être attribués dans le contexte du projet mené par une approche participative. De ce nombre, seuls les deux plus importants sous-rôles (c.-à-d. conducteur et spécialiste) sont détaillés dans les prochaines lignes puisqu'ils ont une plus forte récurrence dans les passages codés analysés.



Figure 12 Sous-rôles du rôle de d'expert en soi

Selon ce nuage de mot, le conducteur est un sous-rôle important chez l'expert en soi. Il est présent dans 17 passages codés qui le définissent par l'action de faire fonctionner une approche participative, comme l'indique le prochain passage codé.

[L'urbanisme] participatif comporte des avantages indéniables vis-à-vis les processus conventionnels, gérés uniquement par des professionnels désignés. (CEUM, 2015, p.4)

Cet extrait est associé au sous-rôle du conducteur en raison qu'il souligne l'opérationnalisation d'une approche participative par l'expert en soi.

Un autre sous-rôle est particulièrement visible dans la Figure 12 (p.86) : celui de spécialiste. Avec huit occurrences dans les passages codés du rôle d'expert en soi, le sous-rôle de spécialiste contribue au processus du projet. L'extrait suivant précise davantage ce sous-rôle :

Les professionnels sont appelés à compléter le savoir expérientiel des résidents. (CEUM, 2015, p.4)

Le spécialiste est décrit dans cet exemple par l'apport complémentaire qu'il fournit dans le processus du projet, notamment les savoirs qui y sont explicités. Par ailleurs, comme en témoigne l'extrait suivant, l'apport d'un spécialiste est également lié à son expertise dans un domaine ou une discipline :

A mental health professional was also present during a workshop with participants who were at risk of psychological distress. (Vandekerckhove et al., 2020, p.7)

En ce sens, le spécialiste agit en soutien aux autres participants au cours du projet, leur faisant bénéficier d'une expertise particulière jugée pertinente pour la démarche du projet.

iii) Le rôle de designer

En analysant les 61 passages codés associés au rôle de designer dans une approche participative du projet, une définition générale émerge. Le designer dans ce contexte peut avoir pour fonction de combiner les éléments impliqués dans la formation du projet, en vue d'accomplir celui-ci et de le réaliser :

[Participatory] design and design dialogue has enabled the transfer of user knowledge to designers who may be able to use this knowledge for the users' benefit. (Luck, 2003, p.535)

Le rôle de designer dans une approche participative du projet de design consiste donc par exemple à recueillir les savoirs des autres acteurs impliqués dans la démarche. Ces savoirs servent comme base pour concevoir ensuite un projet qui reflétera et répondra aux besoins des acteurs bénéficiaires du projet.

Comme chez les précédents méta-participants, le rôle du designer se combine à d'autres rôles. Le Tableau 12 (p.82) montre qu'il est présent dans cinq des neuf combinaisons ayant émergées de

l'analyse des passages codés. Au total, trois combinaisons le positionnent comme préfixe à d'autres rôles : designer-facilitateur, designer-expert en soi et designer-chercheur.

Tout d'abord, le designer est un méta-participant à qui l'on attribue d'autres rôles. La combinaison de designer-facilitateur paraît plus importante que les autres combinaisons dans l'analyse, puisque 26 passages codés y sont associés. En effet, moins de 10 passages codés réfèrent aux rôles de designer-expert en soi et de designer-chercheur. Le double rôle du designer-facilitateur est particulièrement explicité dans l'extrait suivant :

The role of the practitioner as a facilitator, and the trust between the practitioner and the community are important factors in addressing this issue. In the special case of participatory projects involving interactive systems for development, there will be a double need, for both capacity building in planning development action, and developing understandings of how future technology might be understood, envisaged, designed and applied. (Dearden et Rizvi, 2008, p.7)

Le praticien (le designer) est décrit dans ce passage comme rôle principal auquel le rôle secondaire de facilitateur s'ajoute.

Par ailleurs, le double rôle de designer-facilitateur est identifié comme une nouvelle position occupée par le designer et suscité par une approche participative :

As designers are increasingly taking roles as facilitators, developing facilitation skills and contextually designed facilitation tools (as presented in critical analysis of case studies by; Body et al, 2010; and Aguirre et al, 2017) emerge as important aspect in design-based processes of change. (Miranda Mouchrek, 2019, p.64)

Cet extrait soulève que le double rôle de designer-facilitateur est particulièrement associé au contexte participatif du projet, notamment puisqu'il semble en émerger et ainsi y être adapté.

Ensuite, le designer-expert en soi est un double rôle présent dans sept passages codés. Il a été préalablement identifié chez le méta-participant [Ex] *Expert*, notamment dans les passages codés de la section ii) *Le rôle de l'expert en soi* (p.87), où les auteurs Baek et al. (2018) en fournissent un exemple.

Enfin, la combinaison des rôles de designer et de chercheur apparaît quant à elle dans cinq passages codés. Le designer-chercheur est une combinaison de rôle important pour les approches participatives comme le souligne cet extrait :

The scope of design in the fuzzy front end has widened. Next to product form, function, and usability, increasingly deeper levels of product experience regarding emotion, value, needs and dreams have become ingredients to inform the design process. More and more, companies ask for designers with research skills and designers that are able to design for the user experience. (Stappers et Visser, 2007, p.117)

Le rôle de designer-chercheur souligné dans ce passage est illustré par l'addition, voire la fusion, des habiletés attribuables à chacun de ces rôles, dont la combinaison semble nécessaire à un contexte participatif du projet de design.

Sous-rôles du rôle de designer

L'analyse du rôle de designer a permis de relever que ce dernier est accompagné de 21 sous-rôles dont la Figure 13 fait état ci-après. Parmi ces sous-rôles, quatre semblent plus importants : l'intermédiaire, l'esquisseur, l'outilleur et le designer social.

En premier lieu, le sous-rôle de l'intermédiaire est le plus récurrent dans les passages codés de ce méta-participant. Il est associé à un ensemble de 10 passages codés. Dans une approche participative du projet de design, on reconnaît le rôle de l'intermédiaire par la position qu'il occupe envers les autres participants :

Social designers become the dialogical intermediaries between different societies and cultures, requiring them to challenge and change traditional design mindsets. (Wang, Bryan-Kinns et Ji, 2016, p.39)

L'intermédiaire se situe ainsi entre les participants pour établir, dans cette position, des liens ou des rapports entre les différents acteurs du projet.



Figure 13 Sous-rôles du rôle de designer

En deuxième lieu, le sous-rôle de l'esquisseur est mentionné dans huit passages codés. Mis en évidence par la Figure 13, cela en fait le deuxième sous-rôle en importance chez le designer. D'après l'analyse de ce sous-rôle et comme exprimé par l'extrait suivant (p.90), il peut être défini par l'acte de représenter, d'articuler ou de visualiser le projet.

“Visualizations of current services have several purposes, such as; for designers to develop insights or communicate insights to others, or for a design team to maintain empathy built previously in the process (Segelström, 2013)”. (Caic et al., 2019, p.75)

Plus précisément, l’esquisseur a donc pour rôle de rendre le projet tangible aux yeux des autres participants.

En troisième lieu, ayant une moindre occurrence dans les passages codés associés au rôle de designer, on retrouve le sous-rôle de l’outilleur dans six extraits, faisant de lui le troisième plus important sous-rôle chez le designer. Dans une approche participative, l’outilleur est celui qui choisit ou qui conçoit des outils propres au processus du projet de design et aux différents acteurs y participant :

[The] participatory designers had to negotiate the scope, terms, and methods of participation. Robertson et al. [69] emphasise the degree to which participatory design involves a flexibility to renegotiate ways of working: “... in the first instance, participatory design demanded a situated, radical, creative approach to the application of design techniques to particular work places, the application of the standard toolkit of participatory approaches to new contexts of use still required of us, and probably always will, the same situated, radical creativity.” (Dearden et Rizvi, 2008, p.5)

Cet extrait illustre particulièrement le rôle de l’outilleur, mettant en évidence l’importance d’une connaissance approfondie d’un outil comme d’une démarche, permettant ainsi d’employer ou de concevoir des outils pertinents à cette démarche.

En quatrième lieu, le sous-rôle d’agent social identifié par le terme « social » dans la Figure 13 (p.89) est associé à cinq passages codés. Ce rang le positionne comme quatrième sous-rôle le plus important dans les passages codés du rôle de designer. Le sous-rôle « social » fait référence au sociodesigner, celui qui porte à la fois le rôle du designer et celui d’agent social dans le projet :

“For us, the design process can be social in that it engages people to think about and design their own futures, using their own ingenuity and locally available resources (Burkett, 2016).” (Wang, Bryan-Kinns et Ji, 2016, p.37)

The challenge for us as social designers is therefore not how to design for or with local communities, but rather how to engage local communities. (Wang, Bryan-Kinns et Ji, 2016, p.38)

Social designers become the dialogical intermediaries between different societies and cultures, requiring them to challenge and change traditional design mindsets. (Wang, Bryan-Kinns et Ji, 2016, p.39)

L’agent social est dans cette optique un rôle ayant pour fonction la mise en relation des différents acteurs de la société interpellés par le projet, par exemple à travers l’entretien de leur interaction et de leur protection, ou encore l’adaptation ou l’amélioration de leur condition de vie (CNRTL, 13 octobre 2021).

En dernier lieu, le sous-rôle « système » est également associé à cinq passages codés, ce qui le positionne aussi en tant que quatrième sous-rôle le plus important dans les passages codés. Le terme « système » évoque une position que peut adopter le designer en rapport au projet. En d'autres mots, le designer-système est « capable de comprendre, de fabriquer, de modifier, d'améliorer ou de surveiller [un] système » (CNRTL, 30 août 2021b). Le projet, en soi, prend place dans un système où interagissent des acteurs. L'approche participative peut être adoptée par le designer pour aborder le projet dans lequel différents acteurs sont concernés :

In creating a participatory approach to interactive systems design for development, it is important to recognise participation as going beyond simply engaging people as informants in design. Instead, participation must be framed as an ongoing engagement that supports learning and development of a wide range of knowledge and transferable skills. (Dearden et Rizvi, 2008, p.4)

En terminant, dans une approche participative de design, le designer-système agit en connaissance de cause dans le développement d'un projet dont l'objectif est de changer une situation jugée insatisfaisante par les participants qui y prennent part, pour une situation meilleure sur laquelle ces derniers sauront veiller.

iv) Le rôle de chercheur

Moins présent que les autres rôles de méta-participants analysés, le rôle de chercheur est associé à seulement 13 passages codés. Cette quantité d'extrait ne permet pas de formuler une définition représentative du rôle de chercheur dans une approche participative du projet de design. Toutefois, un premier passage codé fournit un aperçu de la position qu'il occupe dans ce contexte :

Participatory Design is a creative field driven by the interactions between researchers and users of technology, who come together to explore, envision and craft technology-enabled systems, devices and software applications. (Menez, 4 novembre 2019)

Cet extrait soulève que le chercheur semble porter un rôle comparable à celui des utilisateurs au cours des différentes étapes qui jalonnent le projet de design mené dans une approche participative.

Pour un second passage codé, le chercheur est plutôt décrit dans son rapport aux autres acteurs :

[The] researcher also needs to be open to being with the participant in a relationship. (Ho, Ma et Lee, 2011, p.102)

On souligne dans cet extrait l'importance d'intégrer le chercheur dans le projet, d'y être aussi présent que les participants, le rapprochant d'un rôle incitant les relations humaines.

Sous-rôles du rôle de chercheur

Parmi les passages codés analysés pour le rôle de chercheur, un passage associe à ce rôle différents sous-rôles :

“The participatory nature of co-creation activities aligns very well with the original proposition that, in empowering processes, the researcher has the role of an observer, intervener, facilitator, and agent of change (Rappaport, 1987).” (Miranda Mouchrek, 2019, p.67)

Ces sous-rôles ont été renommés au cours de l’analyse des passages codés, dans le but de les regrouper selon leur définition et ainsi de simplifier leur mention dans les prochaines lignes. La prochaine Figure 14 montre que le chercheur porte sept sous-rôles.



Figure 14 Sous-rôles du rôle de chercheur

Les sous-rôles de guide, la position méthodologique et l’agent de changement sont chacun associés à deux passages codés. Cependant, tous les autres sous-rôles n’ont qu’une identification dans les passages codés. L’importance du rôle de chercheur tient donc principalement du fait qu’il est combiné à plusieurs autres rôles, car on le retrouve dans cinq des neuf combinaisons présentées dans le Tableau 12 (p.82). Ce méta-participant est le préfixe de deux autres rôles : chercheur-designer (deux passages codés associés) et chercheur-facilitateur (un passage associé). Il est par ailleurs le suffixe de trois autres rôles : designer-chercheur (cinq passages codés), expert-chercheur (deux passages codés) et facilitateur-chercheur (deux passages codés).

v) Les rôles des acteurs [Ex] Experts, en bref

L’analyse des rôles associés au code [Ex] Expert nous a permis de comprendre sa pratique dans le contexte d’une approche participative du projet. Ce processus a fait ressortir quelques constats. D’une part, on peut remarquer que chaque rôle comprend des sous-rôles qui leur sont propres et des sous-rôles qui peuvent être portés par différents méta-participants. Le facilitateur est

notamment le seul méta-participant à porter le sous-rôle de fonceur. Le sous-rôle de conducteur, d'un autre côté, est plus généralisé et peut être porté par le facilitateur, l'expert en soi et le designer.

D'autre part, on peut noter que les fonctions des méta-participants peuvent s'additionner lorsque leurs rôles sont combinés. Comme l'évoque l'extrait de la thèse de l'auteure Miranda Mouchrek (2019, p.64) mentionné au cours de l'analyse du rôle de designer, ce dernier peut agir en tant que designer et facilitateur dans le projet. Autrement dit, il a pour fonction de combiner les éléments qu'implique la formation du projet en vue d'accomplir celui-ci ou de le réaliser, tout comme il a pour fonction de rassembler les participants, de les engager dans le processus du projet et de veiller à leurs interactions dans l'objectif de faciliter le processus créatif auquel ils prennent part.

Finalement, une somme de 22 passages codés évoque l'influence mutuelle des rôles des acteurs *[Ex] Experts* dans la pratique d'une approche participative. L'auteure Miranda Mouchrek (2019) met en lumière ce constat dans un extrait qui illustre l'entremêlement — voire la fusion — des rôles des acteurs *[Ex] Experts* comme atout dans le projet de design :

The participatory nature of co-creation activities aligns very well with the original proposition that, in empowering processes, the researcher has the role of an observer, intervener, facilitator, and agent of change (Rappaport, 1987). There is a clear parallel among the design contextual facilitation role (Aguirre et al, 2017; Body et al, 2010), the empowerment researcher role (Rappaport, 1987), and the roles of instructor, academic and career advisors in college: they are all increasingly replacing the role of expert by a process of mutual influence, create conditions for change that lead to development. (Miranda Mouchrek, 2019, p.67)

Cette analyse des passages codés nous a permis d'identifier la variété de rôles que peut porter l'acteur *[Ex] Expert* : expert en soi, facilitateur, chercheur et designer.

C. Les acteurs *[Nex] Non-experts*

L'analyse du rôle de l'acteur *[Nex] Non-expert* nous apprend que celui-ci est un participant de l'approche participative du projet de design. En effet, après l'analyse des 302 passages codés associés au *[Nex] Non-expert*, nous identifions que ce dernier a pour seul rôle principal celui de participant au projet. De plus comme en témoigne le Tableau 13 (p.94), le rôle de participant comprend un sous-rôle. Détaillé prochainement, ce dernier positionne le participant dans une position « engagée » envers le projet. Par ailleurs, l'analyse des passages codés nous permet d'observer qu'en plus de son rôle de participant, l'acteur *[Nex] Non-expert* revêt parfois des rôles secondaires. Nous avons ainsi identifié en cours d'analyse que le rôle de participant est combiné à six autres rôles. Ceux-ci émergent de façon significative à travers les passages codés de l'acteur

[Nex] *Non-expert*, comme le montre le tableau suivant. Finalement, l'analyse de ces six combinaisons a révélé qu'un sous-rôle est associé à l'une de ces combinaisons.

Tableau 13 Résumé de la récurrence des rôles, sous-rôles et combinaisons de rôles chez les acteurs [Nex] *Non-experts* dans les passages codés associés

RÔLES DES [NEX] NON-EXPERTS	PASSAGES CODÉS ASSOCIÉS	SOUS-RÔLES ASSOCIÉS
Rôle principal		
Participant	302	1
Combinaisons de rôles		
Participant-générateur d'informations	65	
Participant-utilisateur	62	
Participant-designer	61	
Participant-représentant	55	
Participant-décideur	49	
Participant-spécialiste	49	1

Les prochaines sections présenteront le rôle principal du participant ainsi que le sous-rôle lui étant associé, puis les combinaisons de rôles les plus importantes identifiées dans le Tableau 13 et le sous-rôle associé à l'une de ces combinaisons.

i) Le rôle de participant

Émergeant de l'analyse des passages codés comme principal rôle que portent les [Nex] *Non-experts* dans une approche participative du projet, le rôle de participant est associé à l'ensemble des 302 passages codés du [Nex] *Non-expert*. En tant que participants, les acteurs [Nex] *Non-experts* sont les individus à qui s'adresse une approche participative du projet de design. Ce sont ceux qui sont impactés et/ou qui bénéficient du projet. Leur rôle est donc principalement de prendre part ou de s'activer tel que décrit à la section *D. Pratique* (p.23) du cadre conceptuel en *Chapitre 2* : « [...] l'utilisateur [...] est un actif et créatif contributeur dans le projet de design (Simonsen et Robertson, 2013; Steen, 2012) ». Les [Nex] *Non-experts* sont donc toujours des participants dans le projet mené par une approche participative. Un fait intéressant sur ce rôle est qu'un seul sous-rôle a pu lui être identifié à travers l'ensemble des passages codés.

Sous-rôle du rôle de participant

En effet, l'analyse du participant a révélé 14 passages codés le positionnant dans le sous-rôle de participant dit « engagé ». Ce sous-rôle fait référence au fait de participer selon ses convictions

profondes (CNRTL, 31 août 2021). Dans une approche participative du projet de design, les *[Nex] Non-experts* peuvent avoir pour sous-rôle une position engagée envers le processus du projet. Leur fonction est d’y prendre part activement comme le soulignent ces deux extraits des passages codés analysés :

When engaged in a participatory design workshop the people who attend are part of the social process of design and play an active part in the issue/problem raising, discussion and decision-making processes that are part of the early design stage of a project. The people who are commonly known as the ‘users’ are active participants in the design process [...]. (Luck, 2003, p.524)

Sanders [7] describes how the field of design research can be divided into a number of areas, with a split between well-established (and large) user-centred design and the newer participatory design approaches. The key distinction lies in the role allotted to the user, who is a passive object of study in the former, active participant in the latter approach. (Stappers et Visser, 2007, p.117)

Un autre fait intéressant concernant le rôle de participant est qu’on le retrouve combiné à six autres rôles dans les passages codés, tel que le communique l’en-tête *Combinaisons de rôles* dans le Tableau 13 (p.94). Le participant y figure comme générateur d’information, utilisateur, designer, décideur, spécialiste, ou encore représentant. Ces combinaisons de rôles sont détaillées au fil des prochains paragraphes.

ii) Le participant-générateur d’information

Dans sa position principale au cours d’une approche participative du projet de design, le participant semble agir comme générateur d’information. Ce sous-rôle chez le participant est en effet évoqué dans 65 passages codés. Il s’agit de la plus récurrente combinaison de rôles associée à l’acteur *[Nex] Non-expert*.

D’abord, selon un survol des passages codés associés à cette combinaison de rôles, le participant générateur d’information fournit des connaissances relatives à un usage ou une expérience que le projet de design auquel il participe interpelle. Quelques extraits tirés des passages codés analysés permettent d’identifier ce rôle :

[Le] citoyen apporte son expérience du territoire, sa connaissance des problèmes et ses observations. (CEUM, 2015, p.6)

[The] facilitator will ask the client to summarize progress, or to give him or her feedback or to make a short input contribution. (Havergal et Edmonstone, 2017, p.18)

“[This] is a teamwork-based activity composed of heterogeneous participants who bring different knowledge, skills and expertise to the design process and finally shape an innovation (Cross and Cross 1995, Chen 2005)”. (Ho, Ma et Lee, 2011, p.97)

Le participant-générateur d'information est donc un *[Nex] Non-experts* dont le rôle consiste à nourrir le projet de ses différentes connaissances, compétences et/ou expériences.

Également, le rôle du participant générateur d'information est associé aux actions d'émettre, d'explicitier ou de partager sa vision du monde, comme ses besoins, ses valeurs, ses envies ou ses attentes. Voici deux citations qui rendent compte du désir d'inclusion de personnes aux besoins particuliers ou aux réalités spécifiques :

Through participatory design, we honored the needs and desires of the incarcerated women by including them as the most knowledgeable members of the design team. (Stevens, 8 mai 2020)

While architects and builders provide the necessary professional expertise, insiders contribute real-life perspectives to inform the design. Although many architects are aware of current educational trends, teacher librarians, teachers and students are the experts in using school libraries for teaching and learning. (Hughes, 14 octobre 2020)

Ces passages codés évoquent des actions chez le participant, précisant au passage qu'il détient un savoir profitable au projet de design pour lequel il est sollicité, soulignant par le fait même sa position en tant que générateur d'information.

ii) Le participant-designer

D'après l'analyse de 62 passages codés associés aux acteurs *[Nex] Non-experts*, le participant peut également porter le rôle de designer. Le participant designer est ainsi la deuxième plus fréquente combinaison de rôles recensée dans les passages codés.

Cette position dans le projet de design est décrite sous différentes appellations : co-designer, *design partners*, co-créateur (en anglais, « *co-creator* »), co-constructeur. Les sept extraits suivants illustrent particulièrement la présence de ce rôle en regard de ses différentes appellations dans le contexte d'une approche participative du projet de design :

The approach sees the end-user become a genuine partner in the design process. (The University of New South Wales [UNSW], 6 septembre 2019)

"In the design field, more users are involved at earlier stages of the process, even as co-designers or design partners (Scaife et al. 1997)." (Axelsen, Mygind et Bentsen, 2015, p.1)

« Roger Hart a travaillé sur participation des enfants, et insiste davantage sur la notion de partage de la décision, de co-construction de projets » (HART, 1992). (INFOGRAM, 10 novembre 2020)

Flexibility is a key for our goals, guided by general principles of creativity and collaboration that place citizens and communities as the main deciders and co-creators of the process. (Polvora, A. et al., 2020, p.12)

Liz Sanders' approach is thus characterized by a participatory mindset that values people as co-creators in the design process and is oriented to concrete action. (Polvora et al., 2020, p.17)

The participatory designers and researchers respect the expertise of the people and view them as co-creators in the process. (Sanders, 2006, p.5)

“The term ‘co-creation’ describes a way of progressing through a problem or design scenario that allows the participation of various actors, in working teams involving designers and people not trained in design. Roles change and become more complex: users become co-designers, while designers/researchers take on new tasks (Sanders & Stappers, 2008).” (Miranda Mouchrek, 2019, p.63)

Le rôle de participant-designer positionne l'acteur *[Nex] Non-expert* comme l'égal du designer et lui attribue de cette façon une fonction similaire dans le projet de design. Tel que mentionné plus tôt pour le rôle de designer chez les acteurs *[Ex] Experts*, le rôle de designer implique de participer à la combinaison des éléments sollicités par la formation du projet, en vue d'accomplir le projet, de le réaliser. De façon plus exacte, le participant-designer chez les acteurs *[Nex] Non-experts* contribue à l'objectif d'améliorer une situation.

iii) Le participant-utilisateur

En tant que participants au projet de design mené dans une approche participative, les acteurs *[Nex] Non-experts* jouent également un rôle lié à leur position face à l'objet — matériel ou immatériel — concerné par la démarche du projet de design. L'analyse des 61 passages codés associés à cette position montre que le participant-utilisateur porte ce rôle. L'extrait suivant l'illustre précisément :

The premise that no one knows their needs better than the users themselves is a central part of the philosophy behind a user-driven approach to interactive design (Saffer 2010). The flourishing of information technology has led to an understanding of the importance of involving the users and methodologies from the fields of participatory design, informant design, and cooperative inquiry have become increasingly popular when developing interactive digital products, especially with children (Nesset and Large 2004). (Axelsen, Mygind et Bentsen, 2015, p.1)

Dans cet extrait, l'importance de l'utilisateur en tant que participant au processus du projet de design est soulignée. On y indique de plus que l'utilisateur qui fait l'expérience ou utilise l'objet central du projet de design est un acteur essentiel à solliciter pour espérer concevoir en fonction des besoins réels des usagers.

Ainsi, le participant-utilisateur est la troisième combinaison de rôles la plus récurrente chez l'acteur *[Nex] Non-expert* dans une approche participative du projet. Les six passages codés présentés au début de la page suivante explicitent particulièrement ce rôle.

When engaged in a participatory design workshop [...] The people who are commonly known as the 'users' are active participants in the design process. (Luck, 2003, p.524)

Participatory design, a user-centred design methodology in which end-users are actively involved in the design process, creates the opportunity to benefit from the experience and expertise of key stakeholders. (Clack, et al., 2019)

Cette cueillette peut prendre la forme d'enquêtes sur le terrain (voir l'encadré) ou d'activités participatives réunissant des citoyens, des représentants d'organismes communautaires et des professionnels locaux. On recueille alors leurs observations et leurs témoignages en tant qu'usagers du territoire. (CEUM, 2015, p.24)

"In traditional participatory design (PD) research and practice, participants who live in the situation would be treated as the user (or worker) (Muller, 2002)." (Wang, Bryan-Kinns et Ji, 2016, p.38)

Participatory design attempts to involve the actual 'users' throughout the design development process to the extent that this is possible. (Sanders, 2006, p.6)

The approach sees the end-user become a genuine partner in the design process. From research, right through to the product delivered at the market, this helps to ensure the result meets a real need and is accessible and usable. (UNSW, 6 septembre 2019)

Les utilisateurs sont ainsi favorisés dans l'approche participative pour leur connaissance expérientielle d'un terrain particulier, car vécu de façon exceptionnelle ou régulière. Ils contribuent au processus du projet avec leur connaissance aiguisée d'un milieu en particulier.

iv) Le participant-représentant

En tant que participant du projet de design mené dans une approche participative, le *[Nex] Non-expert* émerge de l'analyse des passages codés qui lui sont associés comme un participant-représentant. Cette position qu'il porte dans le projet est évoquée par 55 passages codés.

Comme son nom l'indique, le participant-représentant incarne les traits caractéristiques d'individus, de groupes, de classes ou de catégories sociales pour lesquels il porte un mandat : « [L'individu] qui a la charge de remplacer une personne ou une collectivité dans l'exercice de ses droits, dans la défense de ses intérêts » (CNRTL, 10 septembre 2021b).

Le participant-représentant est identifié sous plusieurs appellations dans les passages codés. Lorsqu'un citoyen prend part au projet en raison de son identification à un groupe, une classe ou une catégorie sociale, celui-ci est considéré dans les passages codés comme représentant des traits caractéristiques des personnes auxquels il s'identifie ou auxquels on l'identifie. Les deux extraits présentés ci-après illustrent ce rôle chez les citoyens :

Dans le cadre de la démarche Municipalité amie des aînés (MADA), la municipalité de Plessisville, en collaboration avec des acteurs de la société civile, a réalisé une marche exploratoire et un atelier de travail citoyen avec les aînés. L'objectif était de mieux

connaître leurs destinations et les problèmes limitant leurs déplacements actifs dans le centre-ville. (CEUM, 2015, p.8)

La marche exploratoire est une méthode d'observation sur le terrain menée en petit groupe. Elle vise l'identification des caractéristiques qui peuvent limiter la mobilité des individus ou générer de l'insécurité. Elle sert aussi à repérer les aspects positifs du secteur ciblé. Les données recueillies sont qualitatives, soit les témoignages et les observations des participants. Les participants habitent ou fréquentent régulièrement le secteur (résidents, travailleurs, etc.). (CEUM, 2015, p.27)

Le participant-représentant est décrit dans ces extraits par son association à différents groupes ou catégories sociales pour lesquels il agit, ceux des aînés et des résidents ou des travailleurs.

D'un autre côté, lorsqu'un participant-représentant s'illustre comme membre d'une communauté, leader d'une communauté, acteur local, partenaire, promoteur, groupe organisé, groupe communautaire ou organisation, celui-ci est considéré différemment dans les passages codés. Un passage codé soulève cette différence parmi les participants-représentants :

Il est utile de distinguer la participation des citoyens individuels de celle des groupes organisés, deux types de participation qui ont leur importance propre. Les groupes organisés constituent un important levier de participation citoyenne puisqu'il n'est pas toujours possible pour le citoyen de se représenter lui-même. (Institut du nouveau monde [INM], 29 novembre 2019)

Les participants-représentants s'illustrent dans cet extrait comme représentant des droits et intérêts des collectivités. D'ailleurs, dans les passages codés analysés, les participants-représentants des collectivités occupent explicitement cette position dans une approche participative du projet. Les extraits suivants font état de ce constat :

Pour mener à bien un projet d'urbanisme participatif, il est important d'identifier dès le départ les acteurs locaux à impliquer et d'établir un partenariat avec eux. Faire appel aux leaders de la communauté peut faciliter l'établissement de liens avec les autres acteurs du milieu. (CEUM, 2015, p.4)

Participatory design processes, as a collective dialogue between the respective community stakeholders and the design team, allow for a better understanding of the complex systems which establish urban environments. (Texas Society of Architect, 22 mai 2020)

More recently these methodologies have been extended to include photography and video by grassroots groups and looking at ways in which grassroots groups can record their own information in diaries. (Mayoux, 2001, p.5-6)

For participatory activities to effectively engage marginalized groups, an approach is needed that will seek out a rich sampling of a community's population, including its marginalized groups. (Juarez et Brown, 2008, p.201)

Different stakeholders are affected by enterprise development in different ways. Participatory methods enable better identification of WHO is affected in which ways. In particular they enable the voices of the very poor, women, children and vulnerable groups to be heard. (Mayoux, 2001, p.1)

En conclusion, le participant-représentant peut donc se représenter lui-même ou agir à titre de porte-parole pour un groupe, une collectivité ou une communauté. Dans les deux cas, il est intégré dans le projet de design grâce à sa connaissance des valeurs, défis, comportements ou d'une réalité bien particulière.

v) Le participant-décideur

L'analyse des passages codés nous indique que le participant occupe également la position de décideur dans une approche participative du projet. Avec 49 passages codés y faisant référence, le rôle du participant-décideur est ainsi le cinquième rôle le plus fréquent de l'analyse des passages codés du *[Nex] Non-expert*. Dans cette position, l'acteur *[Nex] Non-expert* a un pouvoir en rapport aux autres participants et méta-participants. Les extraits référant au rôle de participant-décideur identifient ce dernier par différentes actions : changer, décider, co-décider, prioriser, influencer et voter.

Ce rôle est en effet associé à deux types de participants dont le rapport à l'objet du projet est différent. D'une part, les *[Nex] Non-experts* qui ont une faible proximité — un rapport ou une position moins directe — à l'objet du projet sont des participants-décideurs ayant un pouvoir décisionnel sur le projet : des gouvernements, des groupes, des associations, des organismes. Le rôle de participant-décideur à faible proximité est notamment illustré par l'extrait suivant :

[Park El Monte Improvement Association (PEMIA)] is fortunate to have the leadership that gave rise to the organization in the first place, and as it realizes its role as not just participant but also as a change agent, the group may affect high-level decision making. (Juarez et Brown, 2008, p.202)

À l'inverse, les *[Nex] Non-experts* ayant une grande proximité avec l'objet — un rapport ou une position directe — sont des participants-décideurs dont le pouvoir décisionnel s'exécute dans le projet. Les extraits y faisant référence les associent par exemple au citoyen, à l'utilisateur, à ceux qui font l'expérience directe de l'objet central du projet :

[...] local people are believed to be in the best position to analyze situations, make decisions, and enact plans. (Juarez et Brown, 2008, p.191)

When engaged in a participatory design workshop the people who attend are part of the social process of design and play an active part in the issue/problem raising, discussion and decision-making processes that are part of the early design stage of a project. (Luck, 2003, p.524)

For the participants to attempt to achieve a deeper sense of empowerment and affect change in their community, participants must be able to move beyond the appraisal process into a level of action that will catalyze the decision-making process so that

participants, particularly marginalized groups, may influence the decision-making process, or actually the decision makers. (Juarez et Brown, 2008, p.201-202)

Since 1999, we have been working on a particular kind of participatory modelling we call "self-design". "Self-design" means letting participants design their own conceptual framework of issues and goals with no inputs from facilitators, modellers, or scholars' perceptions (d'Aquino et al., 2003; d'Aquino and Bah, 2013). The process has three main stages which specifically focus on letting participants decide on all the crucial elements. (d'Aquino et Bah, 2014, p.208)

Each student attended three voting sessions in order to co-decide on various elements of the DigiJag platform's UI such as color theme, logotype and social group themes, respectively. (Syropoulos, 2020, p.9)

The participatory methods allowed participants to identify and prioritize their issues and needs. (Juarez et Brown, 2008, p.201-202)

En terminant, les participants *[Nex] Non-experts* ont non seulement un rôle actif dans le processus de projet, mais ils peuvent occuper aussi une position importante dans la prise de décisions : ils peuvent l'influencer, l'éclairer tout autant que de la prendre en tant que tel.

vi) Le participant-spécialiste

Identifié au cours de l'analyse dans 49 passages codés, le rôle du participant-spécialiste est également le cinquième rôle le plus évoqué. Notre analyse montre que ce rôle réfère à deux types de spécialistes. Le premier type décrit à travers les passages codés chez l'acteur *[Nex] Non-expert* le rôle du participant-spécialiste en tant que participant possédant un savoir d'usage ou expérientiel sur le projet. Il est ainsi le spécialiste de l'utilisation ou de l'expérience de l'objet du projet auquel il participe activement :

While architects and builders provide the necessary professional expertise, insiders contribute real-life perspectives to inform the design. Although many architects are aware of current educational trends, librarians, teachers and students are the experts in using school libraries for teaching and learning. (Hughes, 14 octobre 2020)

Le participant-spécialiste porte donc ce rôle en raison de sa connaissance sur l'usage ou l'expérience du sujet traité par le projet, c'est-à-dire grâce à l'expérience qu'il en a ou à l'utilisation qu'il en fait.

Le deuxième type de spécialiste ayant émergé de l'analyse des passages codés chez le *[Nex] Non-expert* montre le rôle du participant-spécialiste en tant que participant possédant un savoir spécialisé ou une expertise particulière. L'extrait suivant illustre le rôle du participant-spécialiste dans cette position au cours d'un projet mené par une approche participative :

The project aimed to introduce signage for universal use throughout the hospital. Successful implementation of the new signage would require its use by several professional categories of HCPs (e.g. nurses, physicians, allied-care professionals,

assistants) and hospital staff (e.g. housekeeping) working in several hospital settings (e.g. intensive care, emergency, general wards). Participants for each phase of the design process were thus purposefully sampled by professional category and by work setting in order to include a representative sample of potential users of the system. (Clack et al., 2019)

Le participant-spécialiste revêt donc ce rôle puisqu'il occupe une position où son expertise sur un sujet donné est sollicitée en rapport à un besoin particulier du projet.

Sous-rôle du rôle de participant-spécialiste : le jalonneur

L'analyse des passages codés montre de plus qu'un sous-rôle peut être associé au participant-spécialiste dans ce contexte de projet. Le participant-spécialiste semble en effet porter le sous-rôle de jalonneur. Ce dernier est un participant-spécialiste qui marque de repères et/ou souligne le passage des étapes du projet, posant des jalons dans le temps (CNRTL, 10 septembre 2021a).

Deux passages codés soulèvent ce sous-rôle chez les participants-spécialistes du premier type. Comme mentionné dans la section précédente, la spécialité de ceux-ci est la connaissance de l'objet du projet, par l'expérience ou l'utilisation qu'ils en font. Les extraits suivants mentionnent ce sous-rôle chez le participant-spécialiste du premier type :

The results from the participatory process and participants' feedback are promising, with clear indicators of community engagement and knowledge sharing beyond the design process itself. (Wang, Bryan-Kinns et Ji, 2016, p.39)

[Participants] have the opportunity to thoroughly check – and if necessary improve – the initial structural elements of the game, for example by enriching the spatial legend or extending the list of potential uses or assessment indicators. (d'Aquino et Bah, 2014, p.210)

Le participant-spécialiste de premier type, dans le sous-rôle de jalonneur, a donc pour fonction de marquer le projet. Il effectue notamment des actions importantes jalonnant le projet comme établir des indicateurs et effectuer un contrôle ou une vérification.

Deux passages codés évoquent plutôt le sous-rôle de jalonneur à travers la volonté des participants-spécialistes de deuxième type. Décrits précédemment, ceux-ci détiennent un savoir spécialisé ou une expertise particulière. Les deux extraits suivants exemplifient le sous-rôle de jalonneur chez le participant-spécialiste de deuxième type :

Au moment où le processus participatif en arrive à la réalisation des aménagements planifiés, il est de mise de célébrer la réussite du projet avec les personnes qui y ont contribué. Les responsables du projet profitent de l'inauguration officielle pour remercier les participants à la démarche participative et maintenir leur mobilisation. L'évènement sert aussi à faire connaître le projet, à mesurer le travail réalisé jusqu'à présent et à annoncer la suite du projet. (CEUM, 2015, p.40)

Après un processus participatif de plusieurs mois, les partenaires du projet de Quartier vert du Plateau-Est, à Montréal, étaient heureux de dévoiler publiquement le résultat des étapes précédentes. (CEUM, 2015, p.42)

Ainsi, dans le sous-rôle de jalonneur, le participant-spécialiste de deuxième type marque différentes étapes du projet par des événements clés, telles que des célébrations ou des inaugurations.

vii) Les acteurs [Nex] Non-experts, en bref

L'analyse des rôles de l'acteur *[Nex] Non-expert* dans le contexte d'une approche participative du projet a permis de soulever différents constats. D'abord, l'étude des passages codés a permis de retenir que dans ce contexte de projet les acteurs *[Nex] Non-experts* ont pour rôle principal d'être participants. Ensuite, l'analyse montre que ce rôle peut être sollicité dans une combinaison d'autres rôles. Dans ces combinaisons, le rôle de participant domine tandis que les autres rôles sont secondaires. Par ailleurs, l'analyse des passages codés a pu soulever que seul le rôle de participant et le sous-rôle de participant-spécialiste est associé à des sous-rôles.

Finalement, un ensemble de 25 passages codés soulève que dans une approche participative du projet, les rôles des acteurs *[Nex] Non-experts* sont appelés à évoluer ou à s'implémenter sous l'influence des acteurs *[Ex] Experts*. Les deux extraits suivants expriment d'ailleurs la nécessité de cette évolution chez le participant en tant qu'utilisateur :

Users need understanding; and learning in order effectively to take part in the process. Axtell et al. argue that "a user's work in development should be adequately supported (i.e. with clear goals and access to appropriate information and knowledge sources)." [1, p340]. Therefore, it is necessary to set up explicit expectations of mutual learning at the beginning of a project, and to support development of skills as the project progresses. Ehn & Kyng [24] talk of 'pre-qualification' of users. (Dearden et Rizvi, 2008, p.7)

In participatory development it is also important to consider the skills that people need to participate effectively. Practitioners must recognise that 'the community' are people of diverse orientations and capacities, and it is a mistake to treat them as one homogeneous group. There are many situations where user communities will require help to develop the skills and confidence that they need to participate in development projects. (Dearden et Rizvi, 2008, p.7)

On peut également constater l'influence des *[Ex] Experts* sur les *[Nex] Non-expert* dans divers passages codés traitant de l'acquisition et/ou de l'implémentation de nouveaux savoirs pratique chez les *[Nex] Non-experts* :

[The participatory design principle] 'Design by doing' is based on an interactive experimentation with hands-on design and learning by doing. Prior to the development of prototypes, a metaphor-based design is applied, where metaphors and prototypes present the desired results. This implies that the participants create conceptual

prototypes from inspirational pictures from the existing exhibition and their everyday knowledge that is transformed to fit the exhibition context (Nesset and Large 2004). (Axelsen, Mygind et Bentsen, 2015, p.3)

The participants typically undertake the two principal roles of users and designers where the designers strive to learn the realities of the users' situation while the users strive to articulate their desired aims and learn appropriate technological means to obtain them. (Syropoulos, 2020, p.5)

L'influence des *[Ex] Experts* est présentée dans ces deux extraits comme résultante de l'engagement des *[Nex] Non-experts* dans le projet de design, par exemple, dans le développement de compétences, d'habiletés ou d'une autonomie chez les *[Nex] Non-experts*.

En terminant, l'analyse des passages codés montre que les rôles des *[Ex] Experts* et des *[Nex] Non-experts* sont composés d'éléments distincts, mais également d'éléments semblables. Ce constat est d'ailleurs décrit par les auteurs Sanders et Stappers (2008) dans un passage codé :

Roles change and become more complex: users become co-designers, while designers/researchers take on new tasks (Sanders & Stappers, 2008). (Miranda Mouchrek, 2019, p.63)

La somme de 40 passages codés indique que les rôles des acteurs *[Ex] Experts* et des acteurs *[Nex] Non-experts* tendent à se ressembler au travers des rapports mutuels d'influences, produits dans le contexte d'une approche participative du projet de design. Les trois extraits suivants y font particulièrement référence :

The participants typically undertake the two principal roles of users and designers where the designers strive to learn the realities of the users' situation while the users strive to articulate their desired aims and learn appropriate technological means to obtain them". (Syropoulos, 2020, p.5)

It is not always easy for people to cross the border between the expert and the participatory mindsets. The move from expert to participatory is particularly difficult since it causes one to reconsider who really is the expert when it comes to designing for the future (Sanders, 2001), However, in the future, we will need to learn to work in both cultures as each has relevance for improving the human condition. (Sanders, 2006, p.5)

When engaged in a participatory design workshop the people who attend are part of the social process of design and play an active part in the issue/problem raising, discussion and decision-making processes that are part of the early design stage of a project. The people who are commonly known as the 'users' are active participants in the design process and hence the boundary between 'designer' and 'user' becomes blurred. (Luck, 2003, p.524)

Ces extraits rapportent l'apport d'un projet mené dans une approche participative, sur les rôles des différents acteurs y prenant part. D'une part, on peut constater que la présence des *[Ex] experts* influence et/ou implémente le rôle des *[Nex] Non-expert*. Ces derniers acquièrent notamment des compétences, des habiletés et des savoirs par le biais des *[Ex] Experts* qu'ils côtoient dans le projet.

Les *[Ex] Experts*, quant à eux, s'enquièreent de l'expérience des *[Nex] Non-experts*. D'autre part, on peut constater que l'expertise est relative. En ce sens, tous les acteurs sont experts en quelque chose dans cette approche du projet de design : certains sont experts à proprement parler de leur discipline, tandis que d'autres sont experts d'une communauté, d'une réalité ou même d'un ensemble de valeurs.

4.3.2 Dynamiques sociales

Deuxième thème le plus récurrent dans la catégorie des acteurs du projet, la composante *[d-2] Dynamiques sociales* est évoquée dans 491 passages codés. De ce nombre, un total de 223 passages codés sont analysés en raison d'une représentation explicite des dynamiques sociales entre les acteurs *[Ex] Experts* et les *[Nex] Non-experts*²⁴.

Dans le contexte de l'analyse, les dynamiques sociales réfèrent à un ensemble de polarisations et de tendances qui naissent de la vie d'un groupe ou à des relations humaines (CNRTL, 23 août 2021). Elles exposent par exemple les rapports interpersonnels, culturels ou disciplinaires qui prennent place entre les acteurs. Elles évoquent également les rapports ou structures de pouvoir et de contre-pouvoir qui se développent ou évoluent au cours d'un projet.

Afin de traiter de notre analyse des dynamiques sociales, nous présenterons tout d'abord l'ensemble des dynamiques sociales identifiées au cours de l'analyse. Puis, nous aborderons en profondeur les trois dynamiques sociales dominantes dans les passages codés analysés.

A. Ensemble des dynamiques sociales

Au fil de l'analyse, 33 dynamiques sociales ont pu être identifiées dans les passages codés associés aux *[Ex] Experts* et *[Nex] Non-Experts*²⁵. Le travail de recension effectué nous a permis de regrouper ces dynamiques sociales dans un nuage de mots clés illustré à la page suivante par la Figure 15 (p.106). Les dynamiques sociales ainsi relevées sont présentées dans cette figure par ordre décroissant d'occurrence dans les passages codés. Ce travail de représentation indique par le

²⁴ Voir ANNEXE 6 : Passages codés de la composante *[d-2] Dynamiques sociales*

²⁵ Voir ANNEXE 7 : Description des *[d-2] dynamiques sociales*

fait même la dominance de certaines dynamiques sociales chez les *Acteurs* d'une approche participative du projet de design.



Figure 15 Dynamiques sociales des *Acteurs*, présentes dans une approche participative du projet de design

La vue de cette figure permet dans un premier temps d'observer l'ensemble des dynamiques sociales recensées par l'analyse. Elle permet dans un deuxième temps de mettre en évidence les dynamiques sociales émergentes de l'analyse, de façon plus importante. Dans cette optique, on peut identifier que trois dynamiques sociales se démarquent vraisemblablement des autres, vu leur taille dans le nuage de mots clés : conjointement, collaboratif et équilibre. Puisqu'elles sont dominantes dans les passages codés analysés, ces trois dynamiques sociales sont abordées plus en détail pour le reste de cette section.

B. Dynamiques sociales dominantes

i) Conjointement

D'après l'analyse des passages codés, le mot clé « conjointement » s'avance comme la principale dynamique sociale recensée. Cette dynamique sociale a pu être identifiée dans 29 passages codés. Elle résume l'idée que dans une approche participative du projet de design, une diversité d'acteurs travaille dans des rapports conjoints :

[...] people working jointly with this method. (Universitat Pompeu Fabra [UPF], 24 octobre 2019)

[...] brings the participants and researchers together in the exploration, rather putting them in opposite roles. (Chen, 2019, p.16)

[...] travailler ensemble à l'élaboration de plans et de solutions qui favorisent les transports actifs et la participation active des citoyens dans les quartiers. (Ruby, 4 décembre 2017)

Comme l'énoncent ces extraits, le travail des acteurs s'inscrit donc dans une dynamique sociale où ces derniers parcourent ensemble le projet au travers de ses différentes étapes, dans le maniement des outils ou dans l'atteinte d'un but.

ii) Collaboratif

La deuxième dynamique sociale la plus identifiée dans les passages codés comporte 23 occurrences. Sur la base de ces passages codés, l'approche participative établit des rapports « collaboratifs » entre les différents acteurs sollicités dans le processus du projet de design. Les quatre extraits suivants illustrent particulièrement la présence de ces rapports dans ce contexte de projet :

The concern that we had was that a lot of developers were going to the island, and helping even when they don't understand the context, they don't understand the culture of the country. It's very different...Through participatory design, we collaborate. (Neil, 3 mars 2020)

Implanter une [culture] de travail collaboratif [...] L'idée est de favoriser l'interdisciplinarité afin de rompre avec le travail en vase clos et de faire collaborer des gens qui n'ont pas l'habitude de se côtoyer. (CEUM, 2015, p.46)

Many participants met and interacted for the first time during the exercises, and by the conclusion of the exercises, had started on a path to collaborative action to resolve problems identified through the process. (Juarez et Brown, 2008, p.197)

Instead of hoping that a meaningful design emerges from the description of work processes by potential users, collaboration between designers and such users should inspire a design that addresses emerging challenges. (Raïke et al., 2013, p.315)

Comme le soulignent les extraits précédents, la dynamique sociale traitant des rapports collaboratifs entre les acteurs du projet est une part importante de l'approche participative et se manifeste au travers des échanges contribuant à l'atteinte d'un but. Autrement dit, ce sont des rapports par lesquels différents acteurs participent à l'élaboration d'une œuvre ou d'un travail commun (CNRTL, 11 septembre 2021a).

iii) Équilibré

La troisième dynamique sociale ayant émergé de façon significative en cours d'analyse concerne les rapports « équilibrés » entre les acteurs du projet. Ceux-ci ont pu être identifiés dans 18 passages codés. Les rapports équilibrés renvoient à la notion d'équilibre qui peut être décrite comme un « [juste] rapport, proportion harmonieuse entre des éléments opposés ou convenable pondération

des parties d'un ensemble » (CNRTL, 11 septembre 2021b). Parmi l'ensemble des passages codés valorisant ce rapport, quelques exemples le mettent particulièrement en évidence :

In order to balance power relationships between local and national stakeholders, each step of the self design process [...] is first organized at the local level and afterwards at the national level. (d'Aquino et Bah, 2014, p.213)

Contemporary participatory design argues for a more egalitarian idea of people as design partners. Sproedt and Larsen claim that in this context, '(...) the innovation process emerges not as a result of one singular idea or intention, but in the meeting of differences' (Sproedt & Larsen, 2012, p. 1004). (Dankl, 2017, p.2)

Seule la présence de contre-pouvoirs substantiels peut remédier aux asymétries de l'espace public qui met face à face des groupes et des acteurs aux ressources et compétences diverses, et engendrer les conditions d'une délibération équitable indispensable à une gouvernance participative. (Patsias et Patsias, 2009, p.392)

Comme l'indiquent ces extraits, les passages codés associés à cette dynamique sociale indiquent que l'approche participative encourage des rapports équilibrés entre les acteurs sollicités par le projet de design. Un fait intéressant concernant ces rapports est qu'ils sont également évoqués dans les passages codés au travers d'autres termes qui renvoient à la notion d'équilibre : égalitaire, équitable, représentatif.

4.3.3 Responsabilités des acteurs

Troisième thème en importance dans la catégorie des acteurs du projet de design manœuvré par une approche participative, la responsabilité des acteurs [code « c-1 »] est mentionnée dans un total de 317 passages codés, dont 269 sont analysés puisqu'ils sont directement associés aux [Ex] Experts et [Nex] Non-experts²⁶.

La responsabilité des acteurs renvoie plus précisément aux obligations des acteurs, c'est-à-dire aux charges qu'ils se doivent d'assumer et de supporter au cours du projet, aux réponses que requièrent leurs intentions et leurs actes (CNRTL, 20 août 2021). Avec une somme de 226 mentions, l'analyse de ce thème montre que ce sont les acteurs [Ex] Experts qui sont les principaux concernés par ce thème, contre 43 mentions chez les [Nex] Non-experts.

Afin de traiter des responsabilités des acteurs pour cette analyse, nous aborderons ce thème sous deux angles. Pour commencer, nous présenterons l'ensemble des responsabilités de l'acteur [Ex]

²⁶ Voir ANNEXE 8 : Passages codés de la composante [c-1] Responsabilité des acteurs

Expert. Puis nous approfondirons les responsabilités retenues comme dominantes chez celui-ci d'après l'analyse des passages codés. Pour poursuivre, nous identifierons l'ensemble des responsabilités de l'acteur [*Nex*] *Non-expert*. Nous terminerons ensuite en élaborant une responsabilité particulière de ce dernier acteur dans une approche participative du projet de design.

A. Les responsabilités des acteurs [*Ex*] Experts

Dans l'ensemble des passages codés associés aux responsabilités des [*Ex*] *Experts* dans le contexte d'une approche participative du projet de design, 24 responsabilités ont pu être identifiées. Celles-ci sont exposées ci-dessous dans la Figure 16, par nombre décroissant d'occurrence²⁷.



Figure 16 Responsabilités des acteurs [*Ex*] Experts dans une approche participative du projet de design

La mise en relation des différentes responsabilités dans le précédent nuage de mots révèle la dominance de cinq principales responsabilités dont traitera cette partie de l'analyse.

i) Ambiance

En premier lieu, visiblement important dans la Figure 16, le mot « ambiance » représente la plus récurrente responsabilité attribuée à l'acteur [*Ex*] *Expert* dans une approche participative du projet de design. La somme de 45 passages codés réfère en effet à cet acteur comme responsable de veiller à la mise en place d'un espace et des conditions d'expression ou d'échanges adéquats

²⁷ Voir ANNEXE 9 : Description des [c-1] Responsabilités des acteurs

pour les participants et entre ces derniers. Différents passages codés évoquent cette responsabilité par des actions qu'effectue l'acteur [Ex] Expert en regard de ce contexte de projet :

Explicit attempts are likely to be needed to include the very poor, women and socially excluded and also to ensure that they are not only present, but their voices are heard. This requires careful attention to the participatory process: who participates which may require particular attention to location and timing, how they participate which may require separate meetings or special allocation of time to particular participants. (Mayoux, 2001, p.12)

Moderation was aimed at providing a safe environment for equal participation, and facilitation was adopted to enhance knowledge sharing between stakeholders and to enhance creativity. (Vandekerckhove et al., 2020, p.10)

L'analyse indique que dans cette responsabilité, l'acteur [Ex] Expert veille à choisir des méthodes, des techniques, des outils ou pose des actions appropriées (modération, facilitation, etc.) pour ce contexte et pour les participants du projet. Au même titre, il permet à ces derniers de s'exprimer et d'entrer en interaction les uns avec les autres. La responsabilité de l'ambiance d'une approche participative du projet de design se démarque particulièrement des quatre autres responsabilités de l'acteur [Ex] Expert dont font état les paragraphes suivants.

ii) Adapter

En deuxième lieu, associé à 29 passages codés, le terme « adapter » réfère à une deuxième responsabilité identifiée chez l'acteur [Ex] Expert au cours de l'analyse. Les passages codés attribuent à ce dernier la responsabilité d'adapter le processus d'une approche participative du projet de design en fonction des participants y prenant part et en fonction de la nature du projet, en soi :

Chaque étape du développement d'un projet appelle une forme de participation appropriée pour bien prendre en compte les idées de chaque partie prenante et assurer l'efficacité du processus. (CEUM, 2015, p.13)

Items measuring guidance [...] and power-sharing [...] were adapted from the Youth-Adult Partnership Rubric (Wu et al., 2014). (Miranda Mouchrek, 2019, p.74)

[...] d'adopter une approche spécifique à chaque acteur pour optimiser sa participation. (CEUM, 2015, p.23)

[...] prendre le temps de s'adapter au contexte spécifique de chaque mandat. (CEUM, 2015, p.46)

La responsabilité d'adapter le processus d'une approche participative identifiée dans ces derniers extraits soulève également que cette responsabilité chez l'acteur [Ex] Expert puisse répondre à des attentes (prendre en compte des points de vue variés, contextualisation), des exigences (efficacité, optimisation) ou même à l'engagement des participants dans le projet.

iii) Éthique

En troisième lieu, une autre responsabilité mentionnée dans 27 passages codés assigne à l'acteur *[Ex] Expert* une responsabilité « éthique » dans ce contexte du projet de design. Celle-ci est évoquée dans les passages codés par une variété de concepts : consentement, vie privée, anonymat, transparence, équitable, critique, évaluation ou audit, bien fondé, biais, éthique de travail. Le passage cité ci-dessous met d'ailleurs en relation certains de ces concepts.

The workshops were not related to sensitive topics or controversial contents in order to avoid harm. The consent forms were prepared for each participant with two copies before the workshop, and the consent was gone through with all participants at the beginning of the workshop. The workshop was held under the participants' agreement on the consent, and all signed consent forms were collected. All research related data was preserved before, during and after the design practice with regard to the protection of privacy (ACM Council, 2018; Landauer, 1988). At the end of the workshop, all participants were informed that a follow-up evaluation study would be conducted with further notice, the agreement was made during the workshop. All participants were informed before the evaluation study was carried out and signed consent forms before the actual study began, the data collected through the evaluation study was also preserved with the same regard to the ethical guidelines provided by ACM Council. (Chen, 2019, p.17)

Ainsi, en plus d'expliciter différents concepts éthiques, cet extrait montre que la responsabilité éthique de l'acteur *[Ex] Expert* est plus précisément associée à l'idée d'assurer une approche et/ou un processus éthique tout au long du projet de design.

iv) Cohérence

En quatrième lieu, la responsabilité de l'acteur *[Ex] Expert* semble également s'étendre à l'action d'assurer la « cohérence » des résultats du projet en regard des besoins et/ou visions des participants. Cette responsabilité émerge de 26 passages codés discutant du support fourni par l'acteur *[Ex] Expert* dans l'arrimage entre les participants, le contexte d'intervention, les objectifs du projet et les solutions trouvées. Deux extraits énoncent particulièrement cette responsabilité :

Conducting a truly participatory consultation process, Kjer says, takes time, but is worth it. "The benefit is that the park or garden or the amenity you're designing reflects the community. It has the things they are going to want to use," Kjer tells Next City. (Sullivan, 7 novembre 2019)

"Working with people shows you that projects can be messy, that project management has to be flexible, and that every step of the way, you have to ensure the project is tailored to the needs of the community members who become active participants in the project." (Al Bawaba, 3 octobre 2019)

Assurer la cohérence au sein d'un projet se déroulant dans le contexte d'une approche participative est une responsabilité qui demande donc à l'acteur *[Ex] Expert* d'être à l'affût des demandes d'une

diversité d'acteurs, d'enjeux et de contextes. Les derniers extraits nous renseignent en outre sur les formes et/ou les résultats de cette cohérence : un projet qui reflète la communauté, un projet qui sera utilisable par la communauté, un projet qui s'agence aux besoins de la communauté, un projet investi par la communauté.

v) Échantillonner

Finally, the fifth and last dominant responsibility of the actor *[Ex] Expert* is embodied by the « sampling » of participants in the project. Identified in 25 passages coded during the analysis, this responsibility is inscribed in the action of finding and/or soliciting good participants. The two following passages explicitly evoke this responsibility of the actor *[Ex] Expert* in a participatory approach of the project :

Participatory Design is a creative field driven by the interactions between researchers and users of technology, who come together to explore, envision, and craft technology-enabled systems, devices and software applications. The central point of this tradition is the commitment to ensuring that those who will use information technologies play a critical role in their design. (Menez, 4 novembre 2019)

TBE students did attempt to deepen representation for the participatory exercises by contacting potential participants directly, but time constraints and a lack of social connections within El Monte limited their effectiveness. For instance, due to logistical and social barriers, the interviews and sampling team engaged mostly Hispanic men in their participatory discussions, rather than youths, women (particularly single mothers), and senior residents of El Monte. With additional time, the teams could have conducted more research to identify the marginalized groups, developed needed social relationships, and conducted more effective outreach efforts. (Juarez et Brown, 2008, p.199)

The responsibility of sampling is therefore an action that seems to support the actor *[Ex] Expert* in the project. In addition, as the two previous passages report, finding or soliciting the good sample of actor for the project implies the inclusion of a diversity of participants and of critical or important participants who will notably serve as levers at the moment in the project.

In sum, the analysis of responsibilities of the actor *[Ex] Expert* has allowed to identify that 24 responsibilities can be supported by this actor in a participatory approach of the project design. It also has highlighted that in this context, the *[Ex] Expert* is more responsible of watching to the setting of an atmosphere leading the project towards its success; of adapting the process of the participatory approach according to the participants and to the nature of the project; of ensuring that an approach and/or an ethical process is present throughout the project;

d'assurer la cohérence du projet par l'arrimage des participants, du contexte d'intervention, des objectifs du projet et des solutions trouvées; de veiller à créer un échantillon pertinent et précis de participants, pour la prise de décision éclairée par exemple.

B. Les responsabilités des acteurs [Nex] Non-experts

Moins évoquées que chez les [Ex] Experts, les 43 passages codés tirés de l'analyse associée au thème de la responsabilité des acteurs [Nex] Non-experts dans une approche participative du projet de design ont tout de même permis de révéler huit responsabilités propres à ce dernier acteur. On retrouve dans la figure suivante un aperçu de ces responsabilités. Ces dernières sont organisées dans la Figure 17 par ordre décroissant d'occurrence, de la plus répandue dans les passages codés, à la moins répandue.



Figure 17 Responsabilités des acteurs [Nex] Non-experts dans une approche participative du projet de design

Se distinguant par sa taille dans le nuage de mots présenté à la Figure 17, le terme « décider » s'affiche comme une responsabilité dominante portée par l'acteur [Nex] Non-expert dans une approche participative du projet de design. Un peu plus de la moitié des passages codés associés aux responsabilités des [Nex] Non-experts dans ce contexte l'énoncent, soit 22 sur 43. Les extraits suivants évoquent l'essence de cette responsabilité :

Dans un processus d'urbanisme participatif, les activités proposées doivent permettre aux citoyens d'avoir une réelle influence sur les idées développées et les décisions à prendre. Faire participer, c'est plus qu'informer et recueillir des réactions. Cela suppose d'offrir plusieurs occasions de participation au cours d'un projet, par le biais d'activités qui impliquent une intensité de participation variée. (CEUM, 2015, p.42)

[Blondiaux et Sintomer, 2002] ont ainsi étayé la réflexion sur la démocratie locale, les auteurs distinguant notamment entre une démocratie de proximité surtout consultative et une démocratie participative où les citoyens disposeraient d'une capacité décisionnelle accrue. (Patsias et Patsias, 2009, p.388)

En somme, les définitions proposées permettent de comprendre la négociation et la concertation comme deux types de processus de prise de décisions collectives. (Gouin et Truchon, 2018, p.571)

Différents verbes d'action présents dans les passages codés ont pu être associés à cette responsabilité, on retrouve par exemple l'action d'identifier, de diagnostiquer, de déterminer, d'évaluer, de prioriser, de choisir, d'influencer et de négocier. Ceux-ci forment un ensemble de moyens ou de processus auquel peut recourir l'acteur [*Nex*] *Non-expert* pour assumer la prise de décision en tant que participant du projet.

4.3.4 Postures des acteurs

Quatrième en importance dans les passages codés de la catégorie des acteurs, le thème de la posture des acteurs [composante « *b-2* »] regroupe plus précisément les attitudes, les positions, les états et les situations morales, les comportements et les lignes de conduite des acteurs dans le projet de design.

Les postures des acteurs ont pu être identifiées d'après l'analyse de 283 passages codés. Dans les passages codés associés aux acteurs [*Ex*] *Experts*, 79 passages codés réfèrent aux postures que ces derniers adoptent dans le contexte du projet de design participatif. Dans les passages codés associés aux [*Nex*] *Non-experts*, ce sont 71 passages codés qui réfèrent aux postures adoptées²⁸.

Afin de traiter des postures des acteurs dans une approche du projet, nous aborderons d'abord les postures associées à l'acteur [*Ex*] *Expert*, puis celles des acteurs [*Nex*] *Non-experts*.

A. Les postures des acteurs [*Ex*] *Experts*

Selon 79 passages codés associés aux postures des acteurs [*Ex*] *Experts*, l'adoption d'une posture semble influencée par deux intentions opposées. D'une part, cinq passages codés soulignent l'intention des [*Ex*] *Experts* à s'immerger dans le contexte local du projet pour en saisir les subtilités. D'autre part, 12 passages codés expriment l'intention des [*Ex*] *Experts* à prendre du recul sur le projet pour en obtenir une vision globale et systémique.

En continuité, l'analyse des passages codés associés à ce thème a permis d'identifier un total de 24 postures chez les acteurs [*Ex*] *Experts*. Ces postures sont présentées dans le Tableau 14 (p.115),

²⁸ Voir ANNEXE 10 :

Passages codés de la composante [*b-2*] *Postures des acteurs*

en fonction du nombre de passages codés leur étant associé, soit en commençant par la posture la plus souvent abordée dans les passages codés et en terminant par la posture la moins présente.

Tableau 14 Postures des acteurs [Ex] Experts dans une approche participative du projet de design

POSTURES	PASSAGES CODÉS ASSOCIÉS
Empathique	20
Engageante	19
Accueillant (ouverture, écoute, etc.)	13
Émancipateurs des autres acteurs	13
Adaptative	10
Juste	8
Prévoyant	8
Transparent	8
Engagement significatif envers le « projet »	7
Intermédiaires entre les autres acteurs	7
Pragmatique	7
Flexible	6
Actif	5
Renforcement positif	5
Inspirant la confiance	4
Raisonnable	4
Objectivité au cours de la démarche	3
Perspicace	3
Réfléchi	3
Rigoureux	3

On peut voir dans ce tableau que deux postures se distinguent légèrement des autres : l'empathie et l'engagement. L'analyse des passages codés associés aux postures de l'acteur [Ex] Expert a fait émerger un constat intéressant à propos de celles-ci. Ce sont deux postures jugées importantes dans les relations humaines dites « intenses » que l'on retrouve particulièrement dans une approche participative du projet de design :

Relational intensity is the degree of personal engagement and empathy in an encounter. It is described as either relational or formalised based on Buber's dialogical principle (in Cipolla & Manzini, 2009). According to Buber, human encounters may occur in two forms: the relational encounter (or I-Thou) in which people establish a personal, affective and empathetic relationship, and the formalised encounter (or I-It) in which people see others impersonally, as entities to be experienced, and establish a formal, practical relationship. (Baek et al., 2018, p.56)

Nous détaillerons ces deux postures dans les sous-sections suivantes.

i) La posture empathique

La posture empathique est évoquée dans 20 passages codés. Elle est ainsi la posture la plus identifiée chez l'acteur *[Ex] Expert*. Les auteurs Ho, Ma et Lee (2011) fournissent une définition contextualisée de cette posture que prend l'acteur *[Ex] Expert* dans une approche participative du projet de design :

Empathy is the English translation of the German term Einfühlung, which means 'feeling into, or gently sensing another person or an object in the process of trying to appreciate it' (Finlay 2005, p. 273). This term has been generally understood as entering another's world when applied to the human world. Phenomenological philosopher Stein (1989) [...] expands upon the broad discussion on what happens at the moment of empathy: '(1) the emergence of the experience, (2) the fulfilling explication, and (3) the comprehensive objectification of the explained experience' (Stein 1989, p. 10). [...] Hence we see opportunities for practising empathy in participatory design as it provides the conditions for advancing individual knowledge and experience through a reciprocal reflection between the individual and the 'other'. (Ho, Ma et Lee, 2011, p.101-102)

Une posture empathique chez l'acteur *[Ex] Expert* semble particulièrement appropriée pour interagir auprès de l'ensemble des participants et plus particulièrement auprès de communautés marginalisées ou vulnérables, telles que le suggèrent sept passages codés parmi les 20 associés à cette posture. L'extrait suivant représente bien ce constat :

Participatory approaches to design, which emphasize social empathy and inclusion rather than a rigorous design discipline, are often presented as effective methods for connecting disadvantaged communities and collecting indigenous wisdom. (Wang, Bryan-Kinns et Ji, 2016, p.38)

L'empathie semble en ce sens être au cœur du succès d'une approche participative du projet, tant pour l'*[Ex] Expert* que pour le *[Nex] Non-expert* :

To excel the designer needs to be able to walk in the shoes of the users and to teach users to walk in the shoes of the designer and the landscape, in a dance of mutual, manipulated if you must, empathy. Otherwise, there is no informed exchange, and little is gained by the transactive process. (Hester et Hester, 2012, p.138)

En adoptant cette posture, l'acteur *[Ex] Expert* acquiert une meilleure compréhension des expériences vécues par les participants :

With the potential impact of designers' natural attitudes in mind, it is suggested that interrelated layers of empathy are practised as a process to provide more opportunities to understand users' experience. (Ho, Ma et Lee, 2011, p.95)

La posture de l'empathie est donc au cœur de la pratique de l'acteur *[Ex] Expert* d'une approche participative et fournit à ce dernier différents regards sur le projet.

ii) La posture engageante

De façon tout aussi importante, l'adoption d'une posture engageante pour approcher de manière participative le projet de design se distingue également des autres postures puisqu'elle est soulevée dans 19 passages codés associés à l'acteur *[Ex] Expert*. Cette posture se caractérise par le fait que l'acteur *[Ex] Expert* « exerce un certain attrait » (CNRTL, 29 août 2021b) envers les participants :

Regarding the role of engagement with a broader organizational staff, the uptake of citizen ideas and solutions depended squarely on how the staff in the branch libraries and the other planners and managers in the CeLib project took them up. Involving other staff directly in the collaborative design activities turned out to be a good way to gain traction—indeed, those who participated reported high satisfaction in learning more interactive ways to engage with customers and in taking a more active role in their work in general. (Hyysalo et Hyysalo, 2018, p.58)

'L'atelier de design, c'est le moment d'être créatif alors qu'on a rarement l'occasion de l'être au quotidien. Les occasions de décider et de débattre en groupe sont rares, il faut trouver les moyens d'inspirer les participants!' – Une animatrice du projet Vert chez nous (CEUM, 2015, p.31)

Une posture engageante chez l'acteur *[Ex] Expert* peut donc se manifester par une volonté d'implication plus importante des participants dans le projet.

De plus, l'analyse des passages codés a permis de relever que l'adoption d'une posture engageante par les acteurs *[Ex] Experts* s'inscrit dans un effort continu dans le projet :

Through human-centered participatory design, we can begin to see a shift in focus to other well-documented outcomes such as Child-Foster Parent Matching. This requires an ongoing engagement with foster parents and foster children to understand their specific values and needs, as well as their cultural and parental expectations. (Milwaukee Independent, 6 mai 2020)

Kjer says doing participatory design properly takes effort. "You don't just get participatory feedback and you're done." On the contrary, she says, participatory design means facilitators have to engage residents throughout the design and construction processes. "So, by the time it's done, it's their park," Kjer says. (Sullivan, 7 novembre 2019)

La posture engageante entraînerait donc divers résultats, tels que l'expression des participants ou l'appropriation du projet par ceux-ci.

B. Les postures des acteurs *[Nex] Non-experts*

Dans l'analyse des 71 passages codés associés aux acteurs *[Nex] Non-experts* d'une approche participative du projet de design pour la présente section, 15 postures adoptées par ces acteurs ont pu être identifiées. Le Tableau 15 (p.118) recense ces postures en ordre décroissant d'occurrence, c'est-à-dire de la posture la plus présente dans les passages codés, à la moins présente.

Tableau 15 Postures des acteurs [*Nex*] *Non-experts* dans une approche participative du projet de design

POSTURES	PASSAGES CODÉS ASSOCIÉS
Partage	13
Affranchissement (émancipation et autonomisation)	12
Apprentissage	10
Engagement personnel et direct	9
Implication active	9
Ouverture à la complexité du projet	7
Appropriation du projet	5
Empathique	5
Responsabilisation	5
Équitable	4
Pressurant	4
Réflexive	4
Sensible et confiante	4
Influente	3
Flexible	2

Aux fins de l'analyse des postures des acteurs [*Nex*] *Non-experts* dans ce contexte du projet, nous décrirons en profondeur les deux premières postures : le partage et l'affranchissement.

i) La posture de partage

Décrite par 13 passages codés comme une disposition des [*Nex*] *Non-experts* envers le projet, la posture de partage est évoquée sous divers sens. L'un de ces sens décrit le partage comme un caractère communicatif chez l'acteur [*Nex*] *Non-expert*, au sens de s'exprimer. Un autre sens définit cette posture comme un geste de partage par l'acteur [*Nex*] *Non-expert*, tel que l'action de « donner une part (de ce que l'on possède à quelqu'un) » (CNRTL, 16 septembre 2021a). Un dernier sens souligne une part d'implication dans le projet, soit le fait d'« [avoir] part (à quelque chose) en même temps que ou au même titre que d'autres » (CNRTL, 16 septembre 2021c).

L'analyse des postures de l'acteur [*Nex*] *Non-expert* a permis de constater que ces sens sont souvent combinés dans un même passage codé. L'une de ces combinaisons joint notamment le premier et le deuxième sens, par l'emploi conjoint des termes « *insight* » et « *knowledge* » :

[Users]' direct involvement in the design and decision-making process has a positive influence and that its investigation generates continued insight and knowledge. (Luck, 2003, p.523)

Le premier terme réfère à une perception que l'on communique et le second terme à un savoir ou une part de savoir que l'on partage, que l'on donne à quelqu'un.

Une autre combinaison joint le premier et le troisième sens, par la juxtaposition d'un besoin de compréhension entre les acteurs et l'importance d'une implication dans le projet :

We make it clear that the first goal is a better understanding of each other's points of view and needs, and the second is the complementary contribution of both parties to designing more appropriate policies. (d'Aquino et Bah, 2014, p.213)

D'une part les *[Nex] Non-experts* communiquent les uns aux autres leurs visions d'une situation et d'autre part ils s'impliquent dans le projet au même titre que d'autres.

ii) La posture d'affranchissement

D'après 12 passages codés, les *[Nex] Non-experts* participants à un projet de design mené dans une approche participative sont également représentés par une posture d'affranchissement (« *empowerment* », en anglais). Cette posture est évoquée sous le signe de l'émancipation et de l'autonomisation des acteurs *[Nex] Non-experts* en regard des acteurs *[Ex] Experts*, tels que soulignés dans l'extrait suivant :

[Whether] the outcomes of participatory activities are a list of priorities, plans, or a community vision, at some point residents need to pursue continued action in their community. Professionals could provide their skills, knowledge, and support in this effort, but participants must effectively take control of the process. (Juarez et Brown, 2008, p.202)

Ainsi, la posture d'affranchissement se manifeste de différentes façons. Par exemple, on la retrouve au travers du gain d'habiletés chez les *[Nex] Non-experts* :

Autonomous social learning leading to local empowerment [is] the self-use of the self-designed role-playing game (and of the computerized version) results in perceptible autonomous organisational learning at the local level. The communities which took part in the self-design process easily mastered the modelling tools. (d'Aquino et Bah, 2014, p.216)

Ce gain d'habileté agit dans l'objectif de réduire la participation des *[Ex] Experts* dans le projet, afin de permettre aux *[Nex] Non-experts* de s'en affranchir.

En somme, l'analyse des postures montre que les acteurs adoptent différentes attitudes face au projet de design mené dans une approche participative. Aussi, les postures adoptées par chaque groupe d'acteur semblent influencées par des intentions diverses et variées envers le contexte du projet. Neuf passages codés en font directement la mention, précisant que ces intentions regroupent la valeur des échanges et la nature des interactions entre les groupes d'acteurs.

4.3.5 Bagages des acteurs

D'après notre analyse, le thème *[a] Bagages des acteurs* est récurrent dans plusieurs passages codés. Chez les acteurs *[Ex] Experts* on dénombre 58 passages codés et chez les acteurs *[Nex] Non-experts* on compte 82 passages codés²⁹. Ces chiffres montrent qu'une approche participative du projet de design se rattache aux bagages des acteurs qui y sont sollicités. Ces bagages font référence à l'ensemble des connaissances acquises et des expériences cumulées par les acteurs, précédemment au projet de design pour lequel ils sont sollicités. Ainsi, pour traiter du bagage des acteurs dans cette analyse, nous aborderons en premier leur contenu général. Ensuite, nous préciserons d'une part l'apport des bagages de l'acteur *[Ex] Expert* dans le projet, puis d'autre part l'apport des bagages de l'acteur *[Nex] Non-Expert*, pour finalement soulever un apport qu'ils ont en commun. Pour terminer, nous présenterons dans un tableau les différents savoirs identifiés dans les bagages de ces deux groupes d'acteurs et conclurons cette section par un court récapitulatif.

A. Contenu général des bagages des acteurs

L'analyse des passages codés révèle que les bagages des acteurs *[Ex] Experts* et ceux des *[Nex] Non-experts* diffèrent plus qu'ils ne se ressemblent. Ainsi, bien que chacun détient des savoirs théoriques et des savoirs pratiques, ces acteurs ont des apports distincts au projet de design effectué par une approche participative. Le passage codé présenté ci-après soutient ce constat.

Les citoyens, qui vivent dans le quartier au quotidien, apportent une perception et une connaissance différentes de celles des experts, enrichissant ainsi l'analyse. Les professionnels sont appelés à compléter le savoir expérientiel des résidents. (CEUM, 2015, p.4)

Tirés de 18 passages codés, cet extrait fait particulièrement référence à l'idée que les acteurs *[Ex] Experts* apportent un bagage théorique, professionnel et technique, alors que les acteurs *[Nex] Non-experts* apportent un bagage lié à leur propre expérience.

B. Les apports des bagages des acteurs

D'un côté, le bagage des acteurs *[Ex] Experts* est caractérisé par différents apports dans le projet de design participatif. L'apport le plus probant, décrit par huit passages codés, identifie l'apport de l'*[Ex] Expert* dans le développement de différents savoirs chez les *[Nex] Non-experts* en vue d'une émancipation de ces derniers. Ce savoir-faire chez l'*[Ex] Expert* est justement précisé au cours de l'analyse. D'abord, ce savoir-faire est évoqué dans cinq passages codés par un apport relatif aux

²⁹ Voir ANNEXE 11 :

Passages codés de la composante *[a] Bagages des acteurs*

façons de faire. Ensuite, il est soulevé dans deux passages codés par un apport en savoirs théoriques sollicités par le projet. Puis, il est identifié dans deux autres passages codés par un apport de connaissances au cours de la définition du contexte du projet.

D'un autre côté, le bagage des *[Nex] Non-experts* est lui caractérisé par deux principaux apports dans le projet de design participatif. En effet, neuf passages codés soutiennent que les *[Nex] Non-experts* ont un apport dans le développement d'une compréhension exhaustive du projet chez les *[Ex] Experts*. L'analyse nous montre que cet apport révèle les « facettes d'un enjeu qui, autrement, demeureraient dans l'ombre » (INM, 29 novembre 2019). Ensuite, huit passages codés expriment de façon explicite que l'apport des *[Nex] Non-experts* dans le projet est le reflet de leur vécu. Plus précisément, de leur expérience en rapport au contexte et aux enjeux que soulève le projet, comme piste vers une solution.

Par ailleurs, l'analyse des bagages des acteurs *[Ex] Experts* et *[Nex] Non-experts* a révélé 14 passages codés montrant un apport commun entre ces deux groupes d'acteurs. Ces passages soulignent qu'une approche participative du projet est une occasion de favoriser l'échange et/ou la mutualisation des savoirs entre tous les acteurs. Trois extraits le soulignent clairement :

La principale caractéristique de cette approche de planification est de permettre un échange entre le savoir expérientiel des résidents et le savoir technique des experts de l'aménagement, ce qui donne l'occasion aux citoyens de développer un sentiment d'appartenance. (Ruby, 14 février 2018)

En apportant leurs connaissances, ils viennent équilibrer les arguments des spécialistes. Au fil de leurs implications, les citoyens sont également susceptibles de développer une expertise collective. Certains deviennent, par exemple, des experts en matière de circulation, d'autres en aménagement urbain. (CEUM, 2015, p.6)

The social process of participatory design and design dialogue has enabled the transfer of user knowledge to designers who may be able to use this knowledge for the users' benefit. (Luck, 2003, p.535)

En ce sens, l'échange et la mutualisation des savoirs contribuent à enrichir le projet. Les bagages de chacun se voient donc enrichis par des savoirs complémentaires.

C. Les savoirs contenus dans les bagages des acteurs

Au travers de l'analyse de l'ensemble des passages codés associés au sous-code *[a] Bagages des acteurs*, différents savoirs ont pu être identifiés tant chez les acteurs *[Ex] Experts* que chez les *[Nex] Non-experts*. Dans les passages codés, ces savoirs sont évoqués dans leur rapport à un groupe d'acteur précis. Le Tableau 16 (p.122) énumère et rassemble ces savoirs par ordre décroissant

d'occurrence, afin d'exposer les particularités, les différences et les ressemblances de ces bagages pour chaque groupe d'acteur.

Tableau 16 Savoirs des acteurs *[Ex] Experts* et des acteurs *[Nex] Non-experts* d'une approche participative du projet de design, explicités dans les passages codés du thème associé au sous-code *[a] Bagages des acteurs*

GROUPES D'ACTEURS	SAVOIRS	PASSAGES CODÉS ASSOCIÉS
<i>[Ex] Experts</i>	Technique	3
	Créatif	2
	Professionnel	2
	Scientifique ou empirique	1
	Théorique	1
	Universitaire	1
<i>[Nex] Non-experts</i>	Expérientiel ou d'usage	10
	Local	3
	Technique	2
	Militant	1
	Pratique	1

Ce tableau permet d'illustrer de ce fait une distinction marquée entre l'apport des *[Ex] Experts* et celui des *[Nex] Non-experts* dans le projet mené par une approche participative. On observe effectivement que chez les *[Ex] Experts* les savoirs mobilisés dans ce contexte de projet fournissent principalement une perspective empreinte d'une expertise particulière servant à la manœuvre du projet. Autrement, le Tableau 16 nous montre que chez les acteurs *[Nex] Non-experts* de ce contexte du projet, les savoirs mobilisés forment une perspective empreinte du vécu de ces acteurs servant à alimenter le projet. On remarque finalement dans ce tableau que le savoir technique est un apport que chaque groupe d'acteur fait intervenir dans le projet. Il est décrit comme : « [Relatif] aux procédés utilisés pour la réalisation d'une activité particulière, au savoir-faire requis pour la maîtrise d'une tâche, d'une activité » (CNRTL, 15 octobre 2021). Ce savoir peut donc être compris par les capacités qu'ont les acteurs *[Ex] Experts* et *[Nex] Non-Experts* pour la réalisation de tâches précises.

4.4 RÉSUMÉ DES PORTRAITS GLOBAUX DES PUBLICATIONS

Fondée sur des informations contenues dans des publications issues de la « littérature grise » ainsi que de la « littérature scientifique » publiées au cours des 20 dernières années, l'analyse des publications nous a fourni un portrait global de la pratique du designer œuvrant dans une approche participative du projet de design, sous deux angles complémentaires : l'analyse des **informations contextuelles** des publications et l'analyse des **passages codés** dans les publications.

4.4.1 Le portrait des informations contextuelles, en bref

Le premier angle, concentré sur l'analyse des informations contextuelles, nous a éclairés sur la forme des publications retenues. D'abord, elle nous **a révélé une grande diversité d'auteurs (114 auteurs) discutant de notre sujet** dans la « littérature grise » et « littérature scientifique ». L'analyse de la « littérature grise » a ainsi mis en évidence quatre auteurs présentant un intérêt marqué pour l'approche participative du projet : la journaliste Françoise Ruby pour le magazine virtuel *100°*, l'écrivaine Justine Testado et son directeur Paul Petrunia pour le site *Architect*, le blog *Goodmenproject – The conversation no one else is having* et l'Office des affaires humanitaires des Nations unies (OCHA) pour le site Relief web ; de même que deux auteurs dont les publications se retrouvent habituellement dans la « littérature scientifique », mais qui ont vraisemblablement atteint un public élargi intéressé par une approche participative du projet : Pieter Vandekerckhove et Elizabeth B.-N. Sanders. L'analyse de la « littérature scientifique » a quant à elle distingué trois experts reconnus pour leurs recherches et travaux portant sur l'ensemble ou sur une partie du sujet de cette étude : Rachael Luck, Pieter Jan Stappers et Froukje Sleeswijk Visser.

Ensuite, l'analyse des informations contextuelles **a permis de recenser la provenance des publications retenues pour cette recherche**. Ainsi, les 144 publications retenues proviennent des cinq continents, soit de 31 lieux distincts. Parmi ces lieux, les États-Unis (92 publications), le Canada (25 publications) et le Royaume-Uni (18 publications) participent à eux seuls à plus de 90% des publications retenues pour l'analyse (135 publications sur 144). La présence marquée des États-Unis et du Canada dans les publications peut être expliquée par l'influence des paramètres

géographiques de l’outil de recherche utilisé au cours de notre processus de repérage des publications.

Par après, l’analyse des informations contextuelles **nous a renseignés sur le format des publications retenues**. Cela nous a informés des façons par lesquelles ces publications ont pu être communiquées au public concerné et nous a permis de distinguer les principaux formats employés dans la « littérature grise » et la « littérature scientifique ». Dans cette optique, la « littérature grise » traitant de l’approche participative du projet est davantage diffusée par des billets de blog (32 publications), des articles de journaux « quotidien » web (20 publications) et des communiqués de presse (13 publications). La « littérature scientifique » est de toute évidence composée d’une majorité d’articles scientifiques (21 publications) dont quatre ont été publiés par le réputé journal *Design studies*. La mise en tableau de ces informations contextuelles nous a aussi permis d’observer que les articles scientifiques retenus pour les deux littératures concernent deux domaines différents : le domaine de la santé pour « littérature grise » et le domaine du design pour la « littérature scientifique ».

Pour poursuivre, l’analyse des informations contextuelles nous **a permis d’identifier que différents domaines d’études (huit domaines) desquels découlent une variété de disciplines (31 disciplines) s’intéressent à l’approche participative du projet**. Le domaine des sciences appliquées est celui qui comprend le plus de publications (104 publications). Il regroupe notamment les disciplines les plus intéressées par ce sujet. Le design industriel et de l’environnement sont la discipline qui regroupe un nombre semblable de publications dans les deux littératures (25 publications dans la « littérature grise » et 14 dans la « littérature scientifique »). Il est suivi de la discipline de l’architecture qui comprend 17 publications dans la « littérature grise » et trois dans la « littérature scientifique ».

Ensuite, l’analyse des informations contextuelles nous a **montré que différents angles d’approches sont utilisés dans les publications pour aborder le sujet de l’approche participative du projet**. Ces angles d’approches concernent 21 sujets principaux. Les publications des deux littératures abordent toutes les deux le sujet de l’approche participative de façon frontale. La particularité de la « littérature grise » est qu’elle approche notre sujet d’étude sous deux autres angles importants : au travers de l’aménagement et du réaménagement d’espaces, puis de l’intervention auprès des communautés. La particularité de la « littérature scientifique » est plutôt

d'aborder l'approche participative au travers des outils, techniques et méthodes pour l'opérer. L'analyse des sujets principaux des publications nous précise enfin que les deux littératures traitent de sujets communs, mais également de sujets qui leur sont uniques.

Pour finir, l'analyse des informations contextuelles nous **a permis d'identifier les dates et périodes de de diffusion des publications**. Cette analyse nous a rappelé en vain que la méthodologie de collecte des données concentrait, pour la « littérature grise », ses efforts à la sélection de publications parues entre le 1^{er} janvier 2019 et le 31 décembre 2020. Pour la « littérature scientifique » elle nous a indiqué la répartition des publications entre la période d'émergence de notre sujet d'étude en Amérique du Nord (1980) et aujourd'hui (31 décembre 2020). Alors que la répartition des publications de la « littérature grise » est évidente, celle de la « littérature scientifique » nous a montré les fluctuations de l'intérêt pour ce sujet : peu de publications dans les années 1980 et 1990, un nombre relativement constant de publications dans les années 2000, une baisse dans la première moitié des années 2010, puis une augmentation dans la seconde moitié de cette décennie.

4.4.2 Le portrait des passages codés, en bref

Le deuxième angle de l'analyse des publications se concentre plutôt sur le contenu des publications retenues, plus précisément sur l'étude approfondie des passages codés dans les publications des deux littératures, dans la perspective du modèle l'« Éclipse de l'objet » développé par les chercheurs Alain Findeli et Rabah Bousbaci. Pour effectuer cette étude approfondie, nous avons utilisé les composantes du modèle énoncé précédemment comme catégories pour nos publications : *Acteur(s)*, *Processus*, *Objet*, *Fonction(s)* et *Expérience(s) usagère(s) ou mode de vie*. Sur cette base, nous avons trouvé que les passages codés des deux littératures portaient davantage sur **la catégorie Acteur(s)**. Le reste de l'analyse a donc été centrée sur cette catégorie, faisant émerger un portrait des acteurs [*Ex*] *Experts* et [*Nex*] *Non-experts* dans une approche participative du projet de design. De cette manière, nous avons pu identifier que la « littérature grise » s'intéresse principalement aux rôles des acteurs [*Nex*] *Non-Experts*, alors que la « littérature scientifique » s'intéresse d'abord aux rôles des acteurs [*Ex*] *Experts* et [*Nex*] *Non-experts*. L'analyse des passages codés de la catégorie *Acteur(s)* s'est ensuite effectuée sans discrimination des littératures. Nous avons ainsi pu mettre en évidence plusieurs thèmes dominants à travers l'ensemble des passages

codés, puis nous les avons illustrés par des tableaux et des figures afin de les analyser par la suite, pour en fin mieux les comprendre.

Comme première observation, nous avons retenu que dans une approche participative du projet, **les acteurs portent des rôles principaux**, qu'à ceux-ci peuvent être associés des sous-rôles et que les rôles principaux peuvent être combinés à des rôles secondaires. Dans l'analyse de l'acteur [*Ex*] *Expert*, nous avons appris que ce dernier est un méta-participant et qu'il est notamment associé aux rôles de facilitateur, d'expert en soi, de designer et de chercheur. Chez l'acteur [*Nex*] *Non-expert*, nous avons constaté que celui-ci est un participant et que son rôle principal est d'être ce participant, parfois en combinaison à des sous-rôles comme ceux du générateur d'informations, de l'utilisateur, du designer, du représentant, du décideur et du spécialiste.

En deuxième, nous avons concentré l'analyse sur les **dynamiques sociales de l'ensemble des acteurs** d'une approche participative du projet. Cette approche de tous les acteurs est justifiée par la nature du sujet d'étude qui d'après l'analyse des passages codés met en relation tous les acteurs au sein du projet. Par cette analyse, nous avons donc recueilli trois dynamiques sociales dominantes s'inscrivant entre [*Ex*] *Experts* et [*Nex*] *Non-experts* dans des rapports conjoints, des rapports collaboratifs et des rapports équilibrés.

En troisième, l'analyse des passages codés s'est attardée aux **responsabilités des acteurs** dans ce contexte de projet. Nous avons ainsi observé que les responsabilités divergent entre les deux groupements d'acteurs. Du côté des acteurs [*Ex*] *Experts*, cinq responsabilités dominent : la mise en place d'une ambiance propice à la réussite du projet, l'adaptation du processus de l'approche participative du projet en fonction des participants et de la nature du projet, l'instauration d'une approche ou d'un processus éthique dans le projet, l'assurance d'une cohérence dans l'ensemble du projet. Du côté des acteurs [*Nex*] *Non-experts*, huit responsabilités ont pu être recensées et une seule domine par elles : assumer la prise de décision en tant que participant du projet par diverses actions comme identifier, diagnostiquer, déterminer, évaluer, prioriser, choisir, influencer et négocier.

En quatrième, l'analyse des passages codés a permis de détailler les **postures des acteurs** dans l'approche participative du projet de design. L'étude de ce thème dominant dans la catégorie *Acteur(s)* nous a renseigné sur les attitudes, les positions, les états, les situations morales, les

comportements et les lignes de conduite des acteurs dans ce contexte particulier. De fait, nous avons pu identifier que les postures adoptées par les acteurs *[Ex] Experts*, en général, sont influencées par l'intention de ces derniers à s'immerger dans le contexte local du projet et à prendre du recul sur le projet. Nous avons ensuite identifié 24 postures propres à cet acteur, dont deux sont présentes en plus grand nombre dans les passages codés : la posture d'empathie et la posture engageante. Chez les acteurs *[Nex] Non-experts*, nous avons recensé 15 postures adoptées par ceux-ci dans une approche participative du projet, donc deux se distinguent légèrement des autres : la posture de partage et la posture d'affranchissement.

Notre cinquième et dernière observation dans l'analyse des passages codés de la catégorie *Acteur(s)* concerne les **bagages des acteurs (connaissances, expériences, etc.)** dans une approche participative du projet. L'analyse de ce thème nous a révélé que les acteurs *[Ex] Experts* et *[Nex] Non-experts* apportent des bagages distincts dans le projet, à l'exception d'un bagage en particulier : le savoir technique. Pour revenir sur les *[Ex] Experts*, l'analyse nous montre que le bagage de ces derniers apporte, contribue au développement de différents savoirs chez les *[Nex] Non-Experts*, en vue de leur émancipation. L'analyse des bagages des *[Nex] Non-experts* souligne autrement que ceux-ci ont un apport dans le développement d'une compréhension exhaustive du projet chez l'*[Ex] Expert* et un apport par l'expression de leur vécu. On note finalement par l'analyse de ce thème qu'une approche participative du projet s'avance comme une occasion de favoriser l'échange et la mutualisation des savoirs entre tous les acteurs du projet.

En conclusion de ce chapitre, l'analyse des publications composées des informations contextuelles et des passages codés des publications de la « littérature grise » et de la « littérature scientifique » nous a aidé à construire un portrait global des acteurs d'une approche participative du projet de design. En outre, toute notre analyse s'intègre comme une portion d'un portrait plus large qui reste à réaliser et qui engloberait les autres catégories de la pratique du projet : *Processus*, *Objet*, *Fonction(s)* et *Expérience usagère ou mode de vie*. Pour terminer, nous pouvons affirmer que le processus d'analyse entrepris nous a mené vers des constats qui permettent de mieux définir la pratique du designer œuvrant dans une approche participative du projet de design, sur la base de références dans la littérature.

CHAPITRE 5 – DISCUSSION ET CONCLUSION

Designers in the future will make the tools for non-designers to use to express themselves creatively. (Sanders et Stappers, 2012, p.25)

À l'origine de mon intérêt personnel envers l'approche participative du projet de design — plus particulièrement sur le rapport entre la pratique du design et la fabrication, puis la mise en pratique d'outils (autant concrets que métaphoriques) utilisés par les designers — la lecture de cette citation des auteurs Sanders et Stappers (2012, p.25) au début de mon parcours à la maîtrise a éveillé ma curiosité et a motivé mon désir de comprendre le « futur » rôle des designers. C'est par le souci de voir ma propre pratique impactée que l'idée d'étudier les façons de faire en design s'est peu à peu dessinée. Le projet de recherche est né d'une intuition formée par une somme d'expériences vécues que je n'arrivais pas à m'expliquer et à articuler. À mes yeux, cette idée représentait l'avenue qui me permettrait de développer une compréhension plus profonde de l'expertise qui caractérise la « future » pratique des designers, telle qu'énoncée par ces auteurs. En parallèle, cela représentait pour moi l'opportunité de construire ma propre expertise sur le sujet, pour réellement pratiquer dans la volonté d'aider les non-experts à participer dans les projets de design.

Ainsi, comme le veut l'adage « effectuer un retour à la case de départ », le processus parcouru m'a permis de consolider une base de connaissances et de compétences en recherche sur l'évolution de la pratique du designer. Ces éléments m'ont ensuite permis de découvrir et de définir des concepts explicites et sous-entendus dans la citation de Sanders et Stappers (2012). L'objectif central de cette recherche a été de développer une meilleure compréhension des pratiques du designer par l'enquête de ses « manières d'être » et de ses « manières de faire » dans le contexte d'une approche participative du projet. Ce but a été atteint grâce à une approche méthodologique qui s'est vue orientée par un questionnement central visant à étudier **de quelles manières le designer manœuvre le projet de design abordé dans une approche participative**. Parallèlement, mon projet de recherche visait à construire la base de connaissances qui me permettrait d'aborder de façon réfléchie les concepts soulevés par Sanders et Stappers (2012) dans cette même citation.

Les sections suivantes discuteront de l'aboutissement du processus suivi. D'abord, l'apport du cadre conceptuel sera rappelé pour exposer la compréhension du concept de « design participatif », sous-entendue par les auteurs Sanders et Stappers (2012) comme « future » pratique du designer.

Ensuite, l'apport du modèle de l'Éclipse de l'objet des auteurs Findeli et Bousbaci (2005) sera soulevé pour mettre en évidence comment il est venu éclairer la compréhension de la pratique du design et le processus de recherche, dévoilant ainsi la réelle contribution de cette étude en rapport à l'ensemble de la recherche en design. Par la suite, des constats généraux tirés de l'analyse des publications seront présentés. La discussion soulignera également en quoi ces constats rejoignent les objectifs de recherche. Puis les limites de notre étude seront abordées, tant dans une perspective conceptuelle que méthodologique. Pour conclure, des pistes de recherche portant sur des sujets et/ou des concepts sur lesquels nous croyons qu'un éclairage est nécessaire pour accroître la compréhension sur le « futur » de la pratique du design seront proposées.

5.1 L'APPORT DU CADRE CONCEPTUEL

Le cadre conceptuel présenté au début de ce mémoire constitue la base de connaissances sur laquelle nous avons pu nous appuyer tout au long de notre étude. D'une part, il a permis d'asseoir notre recherche sur un bagage théorique rigoureux. D'une part, il a soutenu notre capacité à comprendre l'approche participative pour l'aborder, la repérer, l'analyser et en discuter. Puis, d'autre part, par l'utilisation du modèle de l'Éclipse de l'objet, nous avons eu accès à un cadre pour observer et décrire de manière crédible les pratiques du designer dans une approche participative du projet de design. Les prochaines sous-sections discutent de l'apport de ce cadre conceptuel.

5.1.1 Le design participatif

Les éléments de connaissance que nous avons regroupés pour définir le concept de design participatif sont tirés des principes guides, des définitions et des fondements du design participatif — lui-même une approche participative, au même titre que l'urbanisme participatif par exemple. C'est en constatant le caractère plus englobant de la littérature sur le design participatif — notamment le fait qu'elle expose une variété de projets de design au travers des diverses disciplines regroupées dans le domaine de l'aménagement — que nous avons choisi ce concept comme définition représentative de l'approche participative. Par cet angle épistémologique, nous avons pu mettre en évidence des principes guides, des définitions et des fondements qui, plus tard, lors de

notre analyse, se sont en effet révélés pertinents à une variété de disciplines³⁰. La prochaine section abordera l'apport du modèle théorique de l'Éclipse de l'objet pour ce travail.

5.1.2 L'Éclipse de l'objet

Pour structurer notre quête d'une meilleure compréhension de la pratique du designer dans le projet de design, nous avons à notre disposition une variété de modèles théoriques qui pouvaient nous aider à observer cette pratique, puis la décrire. En consultant divers modèles, nous avons vu par exemple que certains pouvaient guider notre observation de l'activité de design et des tensions qui s'y déroulent (Zahedi et Tessier, 2018) alors que d'autres pouvaient nous accompagner dans l'observation du processus de conception du projet de design (par ex. : le modèle du double diamant du Design Council). Notre choix s'est finalement arrêté sur le modèle de l'Éclipse de l'objet développé par Alain Findeli et Rabah Bousbaci. C'est plus précisément parce que ce modèle présentait à nos yeux le potentiel d'isoler la variable de l'acteur du design participatif, tout en permettant sa mise en perspective dans l'ensemble du projet de design, que nous l'avons choisi. Par ailleurs, c'est également parce qu'il présentait le potentiel d'étudier la pratique du projet de design participatif dans une perspective de conception comme de réception de l'objet de cette pratique que nous l'avons choisi.

Nous avons exploré ces potentiels en utilisant le modèle comme cadre conceptuel et méthodologique. Ainsi, dans un premier temps, l'exercice de compréhension du modèle a enrichi notre connaissance du projet de design comme un tout, puis au travers de ses parties (les trois typologies et les composantes de ces typologies). Ce processus a stimulé l'utilisation de ce nouveau savoir dans notre méthodologie de recherche. À titre d'exemple, nous avons interprété notre question de recherche principale selon différentes perspectives que suggérait le modèle de l'Éclipse de l'objet. Cela a donné lieu au développement de questions de recherche secondaires positionnant la pratique du designer en tant qu'objet au centre des préoccupations pour notre recherche. De cette manière, notre interprétation du modèle a pu guider l'observation — dans la littérature — des

³⁰ Voir le *Graphique 5 : Répartition des publications par disciplines affiliées* (p.68) pour constater l'étendue des disciplines discutant d'une approche participative du projet de design, telle que définie par la base conceptuelle fondée sur le design participatif.

acteurs et des processus nécessaires à la pratique du designer, de la pratique telle qu'elle se déploie dans l'action, des fonctions et des expériences produites par cette pratique.

À l'aide du modèle, nous sommes donc parvenus à traiter une grande quantité d'informations relatives à la pratique du designer dans une approche participative du projet de design. Nous avons toutefois traité dans ce mémoire une portion de cette information, puisque notre principal objectif restait de renseigner les praticiens du design sur leur propre pratique, en tant qu'acteur du projet. Suivant les suggestions des chercheurs, nous avons employé le modèle « comme métaphore opératoire [...] pour observer et décrire l'acte de design » (Findeli et Bousbaci, 2005, p.43). Le sujet analysé dans cette recherche éclipse ainsi les autres intérêts du modèle. Comme l'illustre la Figure 18 ci-dessous, l'*Acteur* est l'intérêt le plus éclairé par ce projet d'étude. Il est, par conséquent, le temps de cette recherche, l'élément dissimulant les autres intérêts du modèle.

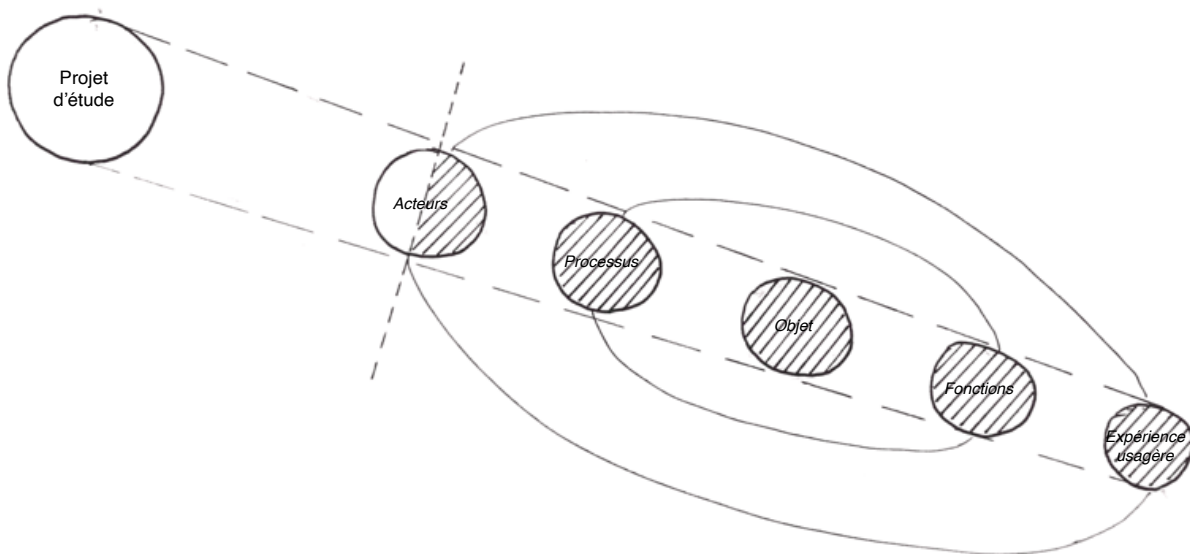


Figure 18 Interprétation de la métaphore de « l'éclipse » produite par l'intérêt marqué pour les *Acteurs*

La mise en évidence de la portion non éclairée du modèle dans la Figure 18 expose par ailleurs qu'une portion de l'intérêt pour les acteurs reste dans l'ombre de cette recherche. Cela soulève que d'autres éléments seront à mettre en lumière pour espérer obtenir un portrait plus complet des acteurs d'une approche participative du projet de design. La Figure 19 (p.133) montre de surcroît qu'une portion de la pratique du designer dans ce contexte reste à éclairer.

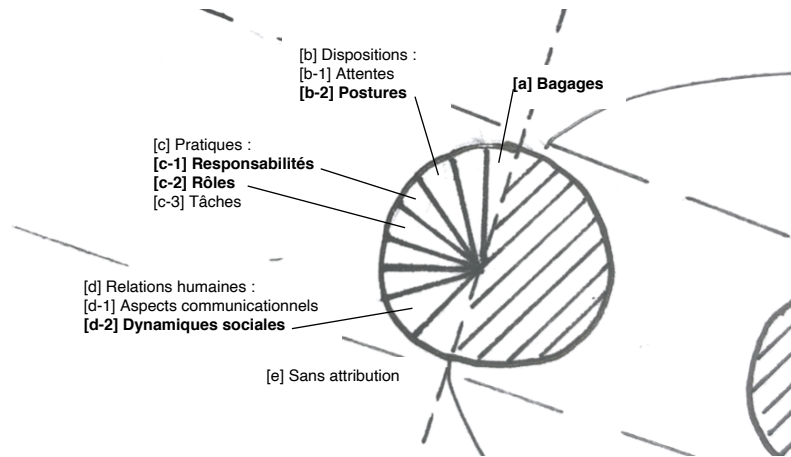


Figure 19 Portion du modèle d'Éclipse de l'objet éclairée par notre étude

De plus, l'application du modèle théorique de l'Éclipse de l'objet comme filtre dans le traitement des données nous a laissé avec une quantité de passages codés pouvant servir à d'autres recherches. Leur analyse pourrait notamment permettre d'approfondir les relations entre les acteurs et les autres intérêts du modèle. À titre d'exemple, il serait intéressant d'explorer les dynamiques sociales des acteurs en rapport au processus de conception du projet mené dans une approche participative, à l'objet du projet, à l'utilité ou à l'expérience de ce projet. Cela pourrait permettre de relever les rapports interpersonnels, culturels et disciplinaires qui prennent place entre les acteurs, de même que les rapports ou structures de pouvoir et de contre-pouvoir qui se développent ou évoluent au cours d'un projet. Cela pourrait mener à un meilleur éclairage de la pratique d'une approche participative en tant qu'objet d'une démarche de projet, soit par exemple aux fonctions qu'elle incarne ou aux outils nécessaires pour que s'opèrent des rapports conjoints, collaboratifs et équilibrés entre les acteurs.

Finalement, la définition du concept de design participatif et l'emploi du modèle de l'Éclipse de l'objet nous ont en effet fourni les bases conceptuelles et la structure méthodologique permettant de mieux comprendre les manières d'être et les manières de faire propres au designer pratiquant le projet de design dans une approche participative. Nous abordons à la prochaine section les constats généraux émergeant de cette démarche.

5.2 CONSTATS GÉNÉRAUX

Brossant un portrait global des acteurs d'une approche participative du projet de design, par l'analyse de la « littérature grise » et de la « littérature scientifique », notre recherche nous a mené vers une plus grande compréhension de la pratique du designer dans le contexte participatif.

Le portrait global nous a permis de constituer un survol des écrits racontant la pratique de l'approche participative sur les cinq continents et publiés entre l'année 1980 et l'année 2020. Plus directement, ce portrait a permis de relever des rôles, des dynamiques sociales, des responsabilités, des postures et des bagages propres à l'acteur expert pratiquant le projet de design dans une approche participative. L'analyse de ces thèmes nous a finalement menés à explorer des manières d'être et des manières de faire propres au designer dans sa pratique d'une approche participative du projet de design.

Au fil des prochaines sous-sections, nous rappelons les objectifs de recherche auxquels notre étude permet de répondre et discutons des conclusions que nous tirons de notre analyse.

5.2.1 L'objectif de renseigner les praticiens

L'analyse des thèmes dominants dans la « littérature grise » et la « littérature scientifique » constitue un bassin d'informations non négligeable. D'une part, les informations analysées et mises en forme dans ce mémoire représentent l'occasion de renseigner les praticiens sur la pratique de l'approche participative. D'autre part, notre étude représente l'occasion d'éveiller la curiosité envers une pratique réfléchie de cette approche du projet. Nous pensons que notre étude pourrait notamment servir à informer ou à préparer les prochaines générations de designer intéressées par cette pratique du projet de design. Par exemple, de façon concrète, elle pourrait être utilisée en support à la conception d'un manuel sur les compétences en design participatif.

5.2.2 L'objectif de favoriser une meilleure compréhension de l'implication et de l'engagement des acteurs du projet de design conduit dans une approche participative

À travers l'analyse, nous avons enrichi notre compréhension de la pratique du designer grâce à une mise en évidence de thèmes dominants chez les acteurs du projet mené dans une approche participative : rôles, dynamiques sociales, responsabilités, postures et bagages. La description de ces thèmes a de plus permis d'exposer leur nature et de faciliter l'observation de liens entre ces derniers. Au terme de la recherche, nous pouvons maintenant constater les interrelations entre ces thèmes.

Selon notre interprétation des thèmes analysés, nous comprenons que le **rôle de designer** est d'une grande importance dans le contexte du projet de design. Cette importance serait notamment due au fait que le **designer** possède un **bagage** (personnel, professionnel, culturel, etc.) qu'il actionne dans l'approche participative pour aborder collectivement le problème ou la problématique visée par le projet. Nous avons vu plus précisément que le **bagage** mobilisé par le **designer** dans ce contexte de projet vise à **adapter** la situation participative selon de multiples considérations, notamment par la responsabilité **éthique** qu'il a envers les autres acteurs du projet. Tout cela fournirait au **designer** la capacité de **conduire** le projet de design impliquant une variété d'acteurs experts et non-experts souhaitant changer une situation présente pour une situation future. Nous comprenons dans cette logique que le **designer** porte différents **rôles** pour lesquels il remplit des responsabilités et effectue des tâches variées.

Toujours selon notre interprétation des thèmes analysés, nous savons que les **bagages** et les attentes des autres acteurs de l'approche participative influencent la pratique des designers dans la situation du projet. Effectivement, nous avons remarqué que les **bagages** et les attentes des autres acteurs sont parfois des contraintes avec lesquelles le **designer** doit composer pour mener à bien l'approche participative du projet de design.

En lien à cela, nous avons vu que les contraintes peuvent être le reflet de relations humaines au sein desquelles s'opèrent différentes **dynamiques sociales** (comme des relations de pouvoir ou d'influence, des relations communautaires, interpersonnelles, culturelles, disciplinaires, générationnelles, etc.), entretenues par les différents acteurs impliqués dans le projet. Ces contraintes peuvent aussi concerner des aspects communicationnels de ce contexte de projet (le

rapport à l'information, le rapport au langage) et des demandes (besoins, visions, souhaits ou valeurs) dans ce contexte.

Dans cette optique, nous avons vu que l'adoption d'une **posture d'empathie** par le **designer** lui permettrait de mieux saisir les besoins, les visions, les souhaits ou les valeurs des autres acteurs. Cela l'encouragerait également à puiser dans son propre **bagage** de connaissances et de compétences pour trouver ou construire des **visualisations** et/ou des **outils** aidant à outrepasser les contraintes émergeant de l'expression ou de la rencontre des **bagages**, des **dynamiques sociales** et des aspects communicationnels de l'ensemble des acteurs d'une approche participative du projet de design.

Dans un autre ordre d'idées, l'analyse a fait comprendre que les **bagages** des acteurs non-experts contribuent à l'expertise des **designers**. Par exemple, en tant que principaux **générateurs d'information** dans un atelier de co-design, les **participants** non-experts fournissent des connaissances précises ou relatives à un usage ou à une expérience qu'ils ont vécue, ou activent leurs compétences dans un domaine ou pour un savoir-faire interpellé par le projet. Exprimés par les **participants** non-experts, ces savoirs viennent s'ajouter au **bagage** du designer. De plus, le **bagage** du **designer** se voit grandi par les apprentissages tirés de sa propre expérience de pratique.

Selon notre compréhension, le **bagage** du **designer** est alors imprégné de ses pratiques antérieures lorsqu'il fait face à une nouvelle situation dans le projet de design. Ainsi, dans une situation où émergent des contraintes auxquelles il aura déjà fait face préalablement, le designer saurait qu'il est dans l'intérêt des acteurs et du projet qu'il adopte une **posture empathique**. Dans ce cas précis, c'est de cette manière qu'il parviendra à adresser les besoins, les visions, les souhaits et/ou les valeurs des autres acteurs dans l'approche participative du projet de design.

5.3 LES LIMITES DE NOTRE ÉTUDE

Au travers des dernières sections, il a été possible d'aborder ce que cette recherche a permis d'accomplir. Cette section s'attardera plus spécifiquement aux limites de cette recherche, nommant certaines contradictions conceptuelles et certains biais méthodologiques qui en ont émergé.

5.3.1 Contradictions conceptuelles

Selon le positionnement choisi pour cette étude, l'approche participative vue par le modèle de l'Éclipse de l'objet permet de mettre en évidence les acteurs et les expériences de ces derniers dans le projet de design auquel ils participent. Dans cette optique, cette étude soulève principalement des contradictions d'ordre éthique. Celles qui ont le plus sollicité notre attention en regard de l'objectif d'éclairer les praticiens du design sur leur propre pratique seront abordées dans les sous-sections suivantes

A. Le prix de la participation des non-experts

Si cette étude a permis de voir que la participation des non-experts dans le projet de design est un gain sociétal, mon expérience pratique de l'approche participative dans un cadre professionnel m'a de plus montré que la participation des non-experts n'atteint pas nécessairement les visées démocratiques et émancipatoires auquel elle prétend répondre. Pour être plus claires, j'ai pu constater que la participation des non-experts provient parfois de commandes organisationnelles aux intentions nébuleuses, menant à une mobilisation injustifiée des parties prenantes d'un projet : mobiliser trop souvent, ne pas mobiliser assez souvent, mobiliser pour les mauvaises raisons. L'enjeu de cette mobilisation injustifiée des parties prenantes court le risque d'entraîner l'augmentation d'une fatigue ou d'une grogne collective. D'une part les participants trop souvent sollicités perdraient l'intérêt à s'impliquer dans les prises de décisions de la société dont ils font partie, menant à un désengagement collectif. D'autre part, les participants trop peu souvent sollicités seraient ainsi poussés à prendre les moyens nécessaires pour se faire entendre. Pour ce dernier cas, des réflexions sont déjà en cours. Le projet de recherche-intervention *Dialogue autour de l'implication citoyenne dérangeante 2019-2021* mené par la politologue Katie Gagnon et la professeure associée Marie-Ève Maillé de l'UQAM interroge les moyens d'action des citoyen(nes) dans les situations où ces derniers sont peu écoutés. Dans un communiqué des faits saillants de leur recherche, les auteures décrivent que la mobilisation dérangeante est l'un de ces moyens :

C'est la manifestation d'une volonté d'influence, de perturbation et de changement qui accroît la pression sur les autorités et les personnes qui prennent les décisions. L'intensité du dérangement varie selon l'environnement sociopolitique et selon les subjectivités individuelles. (Gagnon et Maillé, 2021, p.1)

Les auteures soutiennent que la réussite d'une participation publique repose principalement sur la confiance des citoyen(nes) envers cette participation. Plus précisément, cette confiance est assise sur leur possibilité d'accès au débat par l'expression de préoccupations ou d'idées, sur la reconnaissance de leur légitimité dans la démarche, puis sur leur capacité d'influence dans les prises de décision (Gagnon et Maillé, 2021). Comme l'expliquent les auteures, c'est dans un bris de confiance que survient une rupture de dialogue menant à une implication citoyenne dérangeante.

La participation des non-experts dans le projet de design mené dans une approche participative ne peut donc être prise à la légère, comme l'indiquent les chercheurs Djemel et al. (2019) :

Les projets d'aménagement urbain mobilisent un réseau complexe de parties prenantes (PP) qui interviennent à plusieurs échelles et niveaux décisionnels du projet. Ces PP défendent des intérêts différents et parfois divergents. Les travaux de recherche sur les acteurs de l'aménagement ont montré l'émergence de nouveaux paradigmes qui ont une influence significative sur les processus de prise de décision. [L'un de ces paradigmes est] la participation citoyenne (PC), présentée comme une modalité qui vise la 'démocratie directe' et la 'justice sociale', et à favoriser l'acceptabilité sociale des projets. Paradoxalement, la PC devient parfois une source de conflits et de controverses, entraînant de ce fait la complexification voire le ralentissement des processus de projet. (Djemel, 2019, p.27)

Ces informations éclairent la compréhension générale des différents impacts de la participation des non-experts dans les processus de décision : il faut les utiliser de façon réfléchie afin que tous puissent en profiter pleinement.

B. Le poids décisionnel des non-experts dans les prises de décision

À la fin de l'analyse (et sur la base de la précédente sous-section), on peut remarquer que le rôle de décideur est souvent associé aux non-experts dans le projet de design mené par une approche participative. Mon expérience pratique m'a montré, en plus, que le poids décisionnel des non-experts varie d'un projet à l'autre et que le pouvoir décisionnel qui leur est attribué ne leur est pas systématiquement communiqué. Cela soulève un manque de transparence dans la démarche du projet concernant la divulgation du réel pouvoir des non-experts. Autrement dit, si les non-experts ne connaissent pas le poids de leur implication dans le projet, non seulement leur participation serait basée sur une omission fondamentale, mais elle serait potentiellement fautive. Le manque de transparence compromettrait finalement la validité de leur implication dans les

prises de décision. Les auteures Gagnon et Maillé (2021) exemplifient ce manque de transparence en soulevant dans leur projet que « les promoteurs ont un pouvoir disproportionné par rapport aux citoyen.nes et au milieu municipal » (p.4). Autrement dit, un rapport de force inéquitable limitant la capacité des citoyen(nes) à s’engager dans un dialogue (Gagnon et Maillé, 2021).

C. La quête d’une pratique vertueuse

L’atteinte de l’équilibre en toute circonstance est une vision — une utopie certainement — qui a teinté l’intention de ce projet de recherche pour stimuler la capacité à développer une meilleure compréhension de la pratique participative du projet de design. Une posture vertueuse a certainement été tentée sur le regard et les actions portées à cette recherche, sachant toutefois que cet élan s’inscrivait dans différents spectres de pratique. C’est en consultant l’article *Virtues in participatory design* de Steen (2012) qu’il a été possible de saisir que la quête d’une pratique vertueuse de l’approche participative est un cheminement qui s’opère souvent au travers de diverses polarités :

- Pour prétendre à une coopération et une curiosité vertueuse, on se trouve entre une disposition imperméable ou apathique et une disposition obsessionnelle ou repliée sur soi envers l’expérience des autres (Steen, 2012);
- Pour une créativité vertueuse, on navigue entre une disposition déconnectée ou passive et une disposition obsessionnelle ou égocentrique envers la réalisation d’idées (Steen, 2012);
- Pour une responsabilisation vertueuse, nos actions se situent entre « faire trop » et « faire trop peu » (Steen, 2012);
- Pour prétendre à une réflexivité vertueuse considérant toutes ces polarités, on oscille entre une disposition d’indifférence et un excès de conscience envers les autres polarités (Steen, 2012).

Sur la base de ces polarités, la pratique du designer dans une approche participative du projet de design semble aussi diverse que variée. Cette observation est d’ailleurs cohérente à une réflexion que je me suis déjà faite sur ma pratique professionnelle : la place occupée par le designer dans une approche participative du projet de design oscillerait entre une expertise provoquant activement les participants dans leur implication et une expertise modérant passivement leur implication. Cette réflexion illustre, en fin, que la pratique du designer mérite d’être éclairée davantage pour tendre à une pratique vertueuse.

5.3.2 Biais méthodologiques

A. Le concept de l'approche participative

Pour faciliter la recherche, cette étude a choisi de rassembler sous un même concept (l'approche participative) toutes manières d'aborder le projet de design impliquant la participation de non-experts. Ainsi, les informations recueillies, traitées et analysées ne sont associées à aucune approche participative particulière, mais bien à un ensemble non défini (un spectre) d'approches participatives. Le contenu de ce mémoire souhaite donc résonner auprès d'un ensemble de pratiques, plutôt que pour une pratique précise.

B. La subjectivité dans la qualification des acteurs de l'approche participative

L'organisation des groupes d'acteurs dans le mémoire (experts et non-experts) correspond à une organisation jugée cohérente dans le cadre de cette recherche, mais pourrait diverger d'autres façons de regrouper les acteurs.

Il existe plusieurs façons d'appréhender les parties prenantes dans un projet d'aménagement. Elles peuvent être regroupées en typologies d'acteurs, entre autres, selon leur statut juridique ou leur rôle sociopolitique dans le système de prise de décision (Gardesse, 2011). Cette dernière catégorisation distingue (1) les acteurs politiques, porteurs et responsables de la décision, (2) les professionnels de l'aménagement qui mettent en œuvre la décision et (3) les citoyens/habitants dont l'influence sur la décision dépend en grande partie de la place accordée par les politiques et les professionnels. (Djemel et al., 2019, p.30).

L'étude de Djemel et al. (2019) fourni par cet extrait un exemple convaincant, décrivant différentes possibilités de regroupement des acteurs du projet.

C. L'éthique, vœu pieux de notre étude ?

Pour reprendre l'hypothèse que posent les chercheurs Djemel et al. (2019) dans leur étude *La temporalité du projet d'aménagement à l'épreuve des dilemmes éthiques liés à la participation citoyenne*, la volonté qu'a cette recherche de « bien faire les choses » — incarnée par l'objectif d'améliorer la compréhension sur les rôles des acteurs du projet de design mené par une approche participative — reste une « notion subjective et peut, de ce fait, susciter de la controverse » (Djemel et al., 2019, p.29). Dans cette optique, les constats soulevés par l'analyse des rôles, des dynamiques sociales, des responsabilités, des postures et des bagages des acteurs impliqués dans le projet mené dans une approche participative peuvent être utilisés dans l'intention de tendre vers le « bien ».

Autrement dit, ces constats pourraient être utilisés comme pistes pour de futures recherches ou même comme points de repère sur un horizon de connaissances. Leur utilisation comme doctrine ou dogme dans les projets de design entrerait en contradiction avec la nature exploratoire de cette recherche.

D. Désirabilité sociale

Comme l'étudiante-chercheuse de cette recherche pratique l'approche participative dans sa vie professionnelle, son regard comporte un biais de désirabilité sociale. Toutefois, ce biais a pu être contourné en se dotant d'une méthodologie rigoureuse, notamment par l'emploi d'un modèle théorique et par le choix d'aborder un ensemble d'approches participatives plutôt qu'une seule.

5.4 CONCLUSION ET PISTES DE RECHERCHE

Dans son étude portant sur les différents rôles du designer et la valeur de ces rôles dans la pratique contemporaine du design, l'auteure Tan (2010) discute de trois rôles où la contribution du designer semble importante : chercheur, stratège et facilitateur. L'énoncé de ces faits indique que cette recherche a su faire émerger des constats similaires à l'étude de Tan (2010), car tout comme cette dernière, elle identifie les combinaisons de rôles : designer-chercheur et designer-facilitateur. Puis, il est possible de lier la définition du rôle de stratégiste fournie par Tan (2010), à la description de la combinaison designer-système faites au cours de l'analyse. L'étude de cette auteure vient d'une part soutenir ces derniers éléments d'analyse, puis d'autre part qualifie leur valeur dans la pratique participative du designer :

- En tant que designer-chercheur :

The designer as researcher is one of the most established roles of the designer and stems from the 'human-centered ethos' (Brown, 2008) of many designers in product and service development. This role can be traced back to the 1970s where 'ergonomics and user understanding became a tool for industrial design to distinguish itself with a scientific approach'. (Valtonen, 2005) [...] Designers draw upon and adapt research methods from the fields of marketing and ethnography. The adaptation, and often abbreviation of these methods seek to engage and gain insight into people's experiences for 'generative research' or research for inspiring ideas and opportunities. (Tan, 2010, p.40-41).

- En tant que designer-stratégiste/système :

Another commonly recognized role of the designer is the designer as strategist or design and its contribution to strategy. Myerson (2007: 6) describes the designer as strategist as having moved from 'being the handmaiden of commerce [to being] a voice of conscience and a catalyst at the first stages of the innovation process' [...] through connecting people to the strategic decision making. (Tan, 2010, p.42)

- En tant que designer-facilitateur :

The designer as facilitator demonstrates the designer's role in bringing together different stakeholder groups, enabling them to collaborate creatively in a process of reflection and invention to work toward solutions that address their challenges. [...] Designers are often recognized as facilitators but their value, [...], is where they expand the facilitator's toolbox to bring creative and design-based tools to engage many stakeholders in understanding their issues and creating innovative responses to their challenges. (Tan, 2010, p.42-43).

L'énoncé de la valeur de ces rôles montre à mes yeux l'importance de cette étude dans l'ensemble de la recherche pour le design, sur le design et en design. Plus précisément, lorsqu'il est question d'éclairer la pratique du designer dans une approche participative du projet de design.

Ainsi, bien que le « futur » de la pratique du designer se matérialise actuellement au travers d'une approche participative du projet de design, cette matérialité est appelée à prendre d'autres formes qui sont toujours inconnues, puisque comme nous l'indique Sanders et Stappers (2012) par l'emploi du terme « futur » dans leur citation, la pratique du designer continue d'évoluer.

Cette étude soulève en terminant que plusieurs pistes d'enquête et d'analyse portant sur la future pratique du designer dans les projets de design sont accessibles. Elle permet de voir par les figures 18 (p.132) et 19 (p.133) que seulement une fraction de l'ensemble de la recherche possible sur ce sujet a été éclairée. D'autres missions d'exploration pourraient notamment approfondir les portions non éclairées identifiées par ces figures, en valorisant par exemple une approche de recherche-action dans des projets participatifs québécois. Cela pourrait matérialiser l'adopter d'une posture réflexive au moment même où s'exerce la pratique de l'approche participative et se construisent les savoirs, les savoir-être et les savoir-faire des designers.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Arksey, H., et O'Malley, L. (2005). Scoping Studies: Towards a methodological framework. *International Journal of Social Research Methodology*, vol.8(1), p.12-32.
- Armstrong, R. et al. (2011). 'Scoping the scope' of a cochrane review. *Journal of public health*, vol.33(1), p.147-150.
- Bannon, L. J. et Ehn, P. (2013). Design: Design matters in participatory design. Dans J. Simonsen et T. Robertsen (dir.) *Routledge international handbook of participatory design* (1re éd., p.37-63). New York, États-Unis : Routledge.
- Bureau de coopération interuniversitaire [BCI] (2021). *Système québécois de classification disciplinaire*. Québec : Bureau de coopération interuniversitaire (BCI). https://www.bci-qc.ca/wp-content/uploads/2017/03/Classification-disciplinaire-selon-le-domaine-etudes-MEES-BCI_21-03-2017.pdf
- Bélangier, M. et al. (2006). Les approches adaptatives et inclusives visant l'intégration scolaire, professionnelle et sociale des personnes handicapées : précisions de l'Office des personnes handicapées du Québec sur le concept d'intégration sociale et les approches inclusives. Drummondville : Office des personnes handicapées du Québec (OPHQ). https://www.ophq.gouv.qc.ca/fileadmin/centre_documentaire/Memoires_et_avis/1199_Ap_proches_adaptatives_et_inclusives.pdf
- Bödker, S. (1996). Creating conditions for participation: Conflicts and resources in systems development. *Human-computer interaction*, vol.11(3), p.215-236.
- Bousbaci, R. (2020). *L'Homme comme un « être d'habitude » : Essai d'anthropologie et d'épistémologie pour les Sciences du design*. Québec, Québec : Presses de l'Université Laval. <https://muse.jhu.edu/book/78707>
- Boutinet, J.-P. (1990). *Anthropologie du projet*, Presses Universitaires de France, Collection Psychologie d'Aujourd'hui. Paris.
- Boutinet, J.-P. (2010). *Grammaires des conduites à projet*. Presses universitaires de France.
- Centre national de ressources textuelles et lexicales [CNRTL] (2021, 25 juin). *Lexicographie : artéfact*. <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/artefact>
- CNRTL (2021, 25 juin). *Lexicographie : productif*. <https://www.cnrtl.fr/definition/productif>
- CNRTL (2021, 11 juillet). *Lexicographie : éclipse*. <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/eclipse>
- CNRTL (2021, 21 juillet). *Lexicographie : typologique*. <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/typologie>

- CNRTL (2021, 23 août). *Lexicographie : Dynamique*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/dynamique>
- CNRTL (2021a, 29 août). *Lexicographie : Manoeuvrer*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/manoeuvrer>
- CNRTL (2021b, 29 août). *Lexicographie : Engageant*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/engageant>
- CNRTL (2021a, 30 août). *Lexicographie : Expert*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/expert>
- CNRTL (2021b, 30 août). *Lexicographie : Systémique*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/systemique>
- CNRTL (2021, 31 août). *Lexicographie : Engagé*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/engage>
- CNRTL (2021b, 10 septembre). *Lexicographie : Représentant*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/representant>
- CNRTL (2021a, 10 septembre). *Lexicographie : Jalonneur*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/jalonneur>
- CNRTL (2021a, 11 septembre). *Lexicographie : Collaboration*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/collaboration>
- CNRTL (2021b, 11 septembre). *Lexicographie : Équilibre*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/equilibre>
- CNRTL (2021a, 16 septembre). *Lexicographie : Communicatif*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/communicatif>
- CNRTL (2021b, 16 septembre). *Lexicographie : Rôle*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/role>
- CNRTL (2021c, 16 septembre). *Lexicographie : Partage*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/partage>
- CNRTL (2021, 20 septembre). *Lexicographie : Responsabilité*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/responsabilite>
- CNRTL (2021, 13 octobre). *Lexicographie : Social*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/social>
- CNRTL (2021, 15 octobre). *Lexicographie : Technique*. Centre national de ressources textuelles et lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/technique>
- CNRTL (2021, 18 octobre). *Lexicographie : intuition*. <https://www.cnrtl.fr/definition/intuition>

- Csapo, A. (2005). *The designer in the systemic paradigm: facilitator of group design* [mémoire de maîtrise, Université de Montréal]. Papyrus. <http://hdl.handle.net/1866/17144>
- Djemel et al. (2019). La temporalité du projet d'aménagement à l'épreuve des dilemmes éthiques liés à la participation citoyenne. *Ocula*, 20(20).
- École de design de l'Université de Montréal (2021, 30 juin). *Professeurs : professeurs réguliers – Rabah Bousbaci*. École de design de la Faculté de l'aménagement de l'Université de Montréal. <https://design.umontreal.ca/professeurs/professeurs-reguliers/un-professeur/in/in15051/sg/Rabah%20Bousbaci/>
- Erasmus University Rotterdam (2021, 12 août). *People : Pieter Vandekerckhove*. Reasercher profiles at Erasmus University Rotterdam (EUR). <https://www.eur.nl/en/people/pieter-vandekerckhove>
- Faculty of Fine Arts and Design at Izmir University of Economics [FADF] (2021, 30 juin). *Authors: Alain Findeli*. FADF: 7th conference of the European academy of design (EAD). <https://fadf.ieu.edu.tr/ead07/authors/author%206.html>
- Findeli, A. et Bousbaci, R. (2005). L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design. *The Design Journal*, vol.8(3), p.35-49. <https://doi.org/10.2752/146069205789331574>
- Findeli, A. et Bousbaci, R. (2005b, 29 au 31 mars). *L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design* [Communication]. 6ème colloque international et biennal de l'Académie européenne de design (EAD) : « Design-Système-Évolution », Brême.
- Gagnon, K. et Maillé, M.-E. (2021) *Dialogues autour de l'implication citoyenne dérangeante — 2019-2021*, Groupe Femmes, politique et démocratie. <https://gfpd.ca/wp-content/uploads/2021/03/GFPD-FS2021-FINAL-web.pdf>
- Gariépy, M. et L. Morin (2011). Les écrits sur la participation publique au Québec : une première cartographie, *Télescope*, vol.17(1), p.173-193.
- Groupe design et société [GDS] (2021, 30 juin). *Équipe*. <http://www.gds.umontreal.ca/equipe/>
- Kensing, F. et Bloomberg, J. (1998). Participatory design: Issues and concerns. *Computer supported cooperative work (CSCW)*, vol.7(3), p.167-185.
- Kensing, F. et Greenbaum, J. (2013). Heritage: Having a say. Dans J. Simonsen et T. Robertson (dir.), *Routledge international handbook of participatory design* (1re éd., p.21-36). New York, États-Unis : Routledge.
- Kleinsmann, M. et Valkenburg, R. (2008). Barriers and enablers for creating shared understanding in co-design projects. *Design Studies*, vol.29(4), p.369-386.
- L'École de design Nantes Atlantique (2021, 30 juin). *Recherche en design : un séminaire intensif avec A. Findeli pour l'équipe pédagogique du 2nd cycle*. L'École de design Nantes

Atlantique. <https://www.lecolededesign.com/actualites/recherche-en-design-un-seminaire-intensif-avec-a-findeli-pour-l-equipe-pedagogique-du-2nd-cycle-903>

Les bibliothèques de l'Université de Montréal (2020, 5 octobre). *Examen de la portée (scoping review) : Définition, méthodologie et diffusion*. Bibliothèque de l'Université de Montréal. <https://bib.umontreal.ca/evaluer-analyser-rediger/syntheses-connaissances/examen-portee>

Luck, R. (2003). Dialogue in participatory design. *Design studies*, vol.24(6), p.523-535.

Mattelmäki, T. et Sleeswijk Visser, F. (2011). *Lost in CO-X - Interpretations of Co-Design and Co-Creation* [communication]. IASDR'11 4th World Conference on Design Research, Delft University, Delft. The Netherlands : Roozenburg.

Merriam-Webster (2021, 25 juin). *Thesaurus: Artifact*. Merriam-Webster Dictionary. <https://www.merriam-webster.com/thesaurus/artifact>

Monod, J. (1970). *Le hasard et la nécessité*. Paris: Editions du Seuil.

Munn, Z. et al. (2018). Systematic review or scoping review? Guidance for authors when choosing between a systematic or scoping review approach. *BMC medical research methodology*, 18(1), 1-7.

Noël, J. et Thibault, M.-P. (2003). *Animation et approche démocratique* (Dossier 8). Québec : Fédération québécoise des centres communautaires de loisir (FQCCL). <https://fqccl.org/app/uploads/2019/04/Animation-et-approche-democratique.pdf>

Open University (2021, 12 août). *Research: Racheal Luck*. The Open University, <https://www.open.ac.uk/research/people/racl2>

Peters, M. D. et al. (2015). Guidance for conducting systematic scoping reviews. *JBIM Evidence Implementation*, vol.13(3), p.141-146.

Peters, M. D. et al. (2020) Chapter 11: Scoping reviews. Dans E. Aromataris et Z. Munn (dir.), *JBIM Manual for Evidence Synthesis* (p.408-446). Joanna Briggs Institute reviewer's manual (JBI). <https://doi.org/10.46658/JBIMES-20-12>

Sanders, E. B.-N. (2006) Design research in 2006. Dans P. Storkerson (dir.), *Design Research Quarterly* (volume 1[1], p.1-8). Design Research Society. <https://dl.designresearchsociety.org/design-research-quarterly/1>

Sanders, E. B.-N. et Stappers, P. J. (2018). *Convivial toolbox: Generative research for the front end of design*. Bis.

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. New York : Basic Books.

Simonsen, J. et Robertson, T. (2013). *Routledge international handbook of participatory design*. New York : Routledge.

- Sleeswijk Visser, F. et al. (2005). Contextmapping: Experiences from practice. *CoDesign*, vol.1(2), p.119-149.
- Sonnenwald, D. H. (1996). Communication roles that support collaboration during the design process. *Design Studies*, vol.17(3), p.277-301.
- Steen, M. et al. (2011). Benefits of co-design in service design projects. *International Journal of Design*, vol.5(2), p.53-60.
- Steen, M. (2012). Virtues in participatory design: cooperation, curiosity, creativity, empowerment and reflexivity. *Science and Engineering Ethics*, vol.19(3), p.945-62.
- Steen, M. (2016). Organizing Design-for-Wellbeing Projects: Using the Capability Approach, *Design Issues*, vol.32(4), p.4-15.
- Suchman, L. A. et Trigg, R. H. (1991). Understanding practice: video as a medium for reflection and design. Dans J. Greenbaum et M. King. (dir.), *Design at work: Cooperative design of computer systems* (CRC press), Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, p.65 à 69.
- Tan, L. (2010). The different roles of the designer and their value. *Billy Blue College of Design, Sydney Australia*, 40-44.
- TU Delft (2021a, 12 août). *Bio: Prof Pieter Jan Stappers*. Delft Technological University, <https://www.edx.org/bio/prof-dr-pieter-jan-stappers>
- TU Delft (2021b, 12 août). *Instructors: Froukje Sleeswijk Visser*. Online Learning at Delft Technological University, <https://online-learning.tudelft.nl/instructors/froukje-sleeswijk-visser/>
- Université de Montréal [UdeM] (2021, 19 mai). *Nos chercheurs : répertoire des experts à l'intention des médias – Rabah Bousbaci*. Portail de la recherche de l'Université de Montréal. <https://recherche.umontreal.ca/nos-chercheurs/repertoire-des-professeurs/chercheur/is/in15051/>
- Vandekerckhove, P. et al. (2020). Generative participatory design methodology to develop electronic health interventions: systematic literature review. *Journal of medical Internet research*, vol.22(4), p.e13780.
- Visser, F. S. et al. (2005). Contextmapping: experiences from practice. *CoDesign*, vol.1(2), p.119-149.
- Zahedi, M, et Tessier, V. (2018). Designerly activity theory: Toward an ontology for design research. *Catalyst*, 1, 319_333.

ANNEXE 1 : COURTE ÉTUDE DES MODÈLES ET DÉFINITIONS DU DP

AUTEURS	DÉFINITIONS	THÉMATIQUES				
		A. Intention	B. Processus	C. Acteurs	D. Pratique	E. Outils, techniques méthodes
Mumford (1989)	« Participatory design method which prescribes activities that facilitate user involvement in the design process [...] »	X		X		X
Sanders dans Stokerson (2006)	« [...] the participatory mindset. On this side, the researchers or designers invite the people who will benefit from design into the design process as partners. The participatory designers and researchers respect the expertise of the people and view them as co-creators in the process. The participatory mindset is about designing with people. » (p.3)		X	X	X	
Kleinsmann (2008)	« Co-design is the process in which actors from different disciplines share their knowledge about both the design process and the design content. They do that in order to create shared understanding on both aspects, to be able to integrate and explore their knowledge and to achieve the larger common objective: the new product to be designed. » (p. 370-371).	X	X	X		
Steen (2011)	« Muller (2002) discussed various participatory design methods and practices (Schuler & Namioka, 1993) and articulated a range of benefits, such as: improving mutual learning and understanding, combining and integrating different people's ideas, enhancing communication and cooperation between different people, and joint creation of new ideas. » (p.54)	X		X	X	X
Mattelmäki et Sleeswijk Visser (2011)	« [...] the term co-creation when users are stepping into the shoes of designers, are given tools to be able to 'create new ideas' and are facilitated in the creation process by designers and researchers. However, stepping into the shoes of designers might indicate different roles for these users as in co-design activities. A user can be an information provider, a creative mind, an evaluator of new ideas, etc. To be honest we ambiguously use the term co-creation to either indicate that in a project users are actually 'creating' new ideas themselves (through the guidance of design researchers) or to indicate an iterative process of user involvement and users and stakeholders are consulted in every stage of a design process such as product development. (see e.g. Sleeswijk Visser and Visser, 2005) ».		X	X	X	X
Bannon et Enh (2012)	« [Participatory design] focus is on how to facilitate the engagement of participants with different voices and opinions in a shared creative process » (p. 41)	X	X	X		
Vandekerckhove et al. (2020)	« PD refers to the collective creative design process of designers and nondesigners, whereby users are considered partners during the design process. [...]PD activities can generally be described as cocreation workshops or cocreation exercises, or they can be more specifically described by referring to make (ie, collage), tell (ie, cards), and act (ie, acting out) tools...» (p.3)	X	X	X	X	X

ANNEXE 2 : CATÉGORIES, CODES ET SOUS-CODES POUR LE TRAITEMENT DES PUBLICATIONS

Catégorie [7] Acteur(s)

*synthétisée pour la recherche

CODES ET SOUS-CODES	OCCURENCE
ACT-Aspects communicationnels (rapport à l'information)	17
ACT-Dynamiques humaines : entre experts et non-experts dans le contexte d'une approche participative	115
ACT-Dynamiques humaines : Pouvoir et influence (power relations)	90
ACT-Experts	81
ACT-Experts > Bagage pratique	32
ACT-Experts > Bagage théorique	31
ACT-Experts > Disposition ou posture : Contraintes, défis, barrières, etc. de l'approche participative	14
ACT-Experts > Disposition ou posture : dans la pratique face aux participants (obligations, vertues, redevabilités : empathie, bienveillance, attitude, etc.)	67
ACT-Experts > Responsabilité : Aborder, formuler et répondre aux attentes (Assurer la viabilité des solutions et de leur implantation, etc.)	14
ACT-Experts > Responsabilité : Assister et guider les participants (risques, valeurs, besoins, aptitudes, mentors, etc.)	48
ACT-Experts > Responsabilité : Assurer la cohérence, le sens, la continuité entre les solutions, les besoins et les enjeux	33
ACT-Experts > Responsabilité : Évaluer et analyser l'activité participative	23
ACT-Experts > Responsabilité : Gérer la gouvernance ou entretenir des liens d'action avec les décideurs (appui, prise d'action et mobilisation des décideurs)	16
ACT-Experts > Responsabilité : Gestion de l'activité participative	68
ACT-Experts > Responsabilité : Gestion de l'activité participative > choix et maniement des outils, techniques et méthodes	35
ACT-Experts > Responsabilité : Gestion de l'information et de la documentation produite (rapport à l'information)	23
ACT-Experts > Responsabilité : Gestion des dynamiques interpersonnelles (gestion de conflit, de valeurs, cultures, etc.) > Dynamiques humaines	14
ACT-Experts > Rôle : Communicateur (savoir mobiliser, visualisation, vulgarisation)	29
ACT-Experts > Rôle : concepteur (matérialisation des idées, concepts)	22
ACT-Experts > Rôle : concepteur > Compétences et habiletés du designer dans l'approche participative	89
ACT-Experts > Rôle : facilitateur	130
ACT-Non experts	35
ACT-Non Experts > Attentes > des besoins, valeurs, visions et souhaits (changement)	60
ACT-Non experts > Dispositions ou postures : des parties prenantes dans l'approche participative (obligations, vertues, redevabilités, empathie, bienveillance, attitude, ouverture, flexibilité, engagement actif, collaboration, etc.)	71

ACT-Non experts > Les rapports à l'information (co-construction, apprentissage mutuel, etc.)	9
ACT-Non experts > Relations humaines : à la « communauté » et du « communautaire » (rapports dans les réseaux ou systèmes d'acteurs)	68
ACT-Non experts > Responsabilité : Prise de décision (Identifier, diagnostiquer, évaluer, prioriser, choisir, décider)	43
ACT-Non experts > Rôle : co-expert (co-designer, design group, co-creators, co-facilitateur, etc.)	65
ACT-Non experts > Rôle : Communicateurs (expression, mobilisation, rétroaction, etc.)	28
ACT-Non experts > Rôle : participants (prenant part à des activités participatives)	148
ACT-Non experts > Rôle : utilisateurs	42
ACT-Non experts > Rôle : utilisateurs + bagage > experts de sa propre expérience (Qualification ou le rapport à l'expertise, expérience dans la démarche, expérience propre, regard nouveau, expertise collective, sans formation ou connaissances techniques/théoriques sur le sujet abordé)	82
ACT-Relations humaines : interpersonnelles	27
ACT-Relations humaines : interpersonnelles, culturelles, disciplinaires, etc. (disciplinaires : Interdisciplinarité/multidisciplinarité/transdisciplinarité; culturelle; générationnelles, etc.)	40
ACT-Rôles	53
ACT-Tâches	40

Catégorie [8] Processus

CODES ET SOUS-CODES	OCCURRENCE
PRO-Acceptabilité sociale	2
PRO-Actif	3
PRO-Ancrage local	2
PRO-Anticipation/prospective	2
PRO-Apprentissage	1
PRO-Apprentissage mutuel/co-construction des connaissances	16
PRO-Approche adaptée/personnalisée	39
PRO-Approche cognitive	1
PRO-Approche collaborative	16
PRO-Approche créative	6
PRO-Approche d'apprentissage	2
PRO-Approche de la complexité	2
PRO-Approche de planification > urbanisme participatif	2
PRO-approche du co-design	2
PRO-approche du design	3
PRO-approche du design participatif	12
PRO-approche du design participatif : défis	1
PRO-Approche raisonnée	1
PRO-Approche responsabilisante	11
PRO-Approche sensible	9

PRO-Approche transdisciplinaire	1
PRO-Auto-gestion	11
PRO-Axé sur la communauté	6
PRO-Axé sur les buts (objectifs)	10
PRO-Basé sur l'expérience/besoins des pp	4
PRO-Cadrage	13
PRO-Cadrage : flexible	4
PRO-Causal	1
PRO-Codesign/collaborative design/co-construction	31
PRO-Cohérence acteurs + forme de participation	11
PRO-Cohérence besoins + solutions	6
PRO-Cohérence besoins/vision + objectifs	1
PRO-Cohérence étape + forme de participation	6
PRO-Cohérence objectifs + contexte + forme de participation	5
PRO-Cohérence objectifs + solutions	2
PRO-Cohérence objectifs + solutions + expérience	5
PRO-Cohérence outils + objectifs + ressources	6
PRO-Cohérence solutions + actionnabilité	2
PRO-Communication	7
PRO-Complexité	7
PRO-Conception	1
PRO-Connaissances tacites	4
PRO-Considération environnementales et écologiques	7
PRO-Constructif	1
PRO-Contextual design facilitation	2
PRO-Contextualisation : facteurs macro-environnementaux	1
PRO-Créativité collective	7
PRO-Critique	1
PRO-Démocratique	10
PRO-Dépendant d'un contexte	5
PRO-Dépendant d'un usage	1
PRO-Dialogue collectif	3
PRO-Données : collecte	7
PRO-Échelle de participation	6
PRO-Efficacité/productivité/performance	16
PRO-Empathique	5
PRO-Engagement/implication/participation	42
PRO-Enquête	1
PRO-Enracinement dans l'enjeu/projet	2
PRO-Équité/Égalité	9
PRO-Étapes	93

PRO-Étapes : agir	12
PRO-Étapes : comprendre	16
PRO-Étapes : décider	17
PRO-Étapes : démarrage	19
PRO-Étapes : évaluation	10
PRO-Étapes : exploration	14
PRO-Étapes : inaugurer	9
PRO-Éthique	2
PRO-Evidence-based	2
PRO-expérience : partagés/communs	3
PRO-Expérimental	2
PRO-Exploration	3
PRO-Fabrication/activation	1
PRO-Facilitation	22
PRO-Fédère/Unie autour de l'enjeu	1
PRO-Flexibilité	10
PRO-Fondements	1
PRO-Fournir un sens du processus	1
PRO-Fournir/obtenir un sens autour de l'enjeu/contexte	17
PRO-Generative	1
PRO-Gouvernance	4
PRO-Idéation	1
PRO-Imaginationiste	1
PRO-in situ	1
PRO-Inclusivité	10
PRO-Influence	2
PRO-Initiative des collectivités	1
PRO-Interactif	4
PRO-Interactif : institutions	1
PRO-Interactif : interventions	1
PRO-Interactif : perceptions	1
PRO-Interactif : stratégies	1
PRO-Interculturalité	5
PRO-Interventioniste	2
PRO-Itératif	6
PRO-Justice	2
PRO-Légitimité	2
PRO-Médiation	1
PRO-Mindsets	2
PRO-Mobilisation	4
PRO-Montage de l'atelier	8

PRO-Multivoiceness	6
PRO-négociation entre les pp	13
PRO-objectif : partagés/communs	3
PRO-Obtention d'un sens de la collectivité	1
PRO-Outils/méthodes/tehniques	123
PRO-Outils/méthodes/tehniques : actionnabilité	11
PRO-Outils/méthodes/tehniques : analyse	1
PRO-Outils/méthodes/tehniques : analyse d'impact	6
PRO-Outils/méthodes/tehniques : avantages	1
PRO-Outils/méthodes/tehniques : défis	12
PRO-Outils/méthodes/tehniques : défis > fiabilité	2
PRO-Outils/méthodes/tehniques : flexibilité	3
PRO-Outils/méthodes/tehniques : intégré/commun	1
PRO-Outils/méthodes/tehniques : plan	1
PRO-Outils/méthodes/tehniques : pouvoir et autonomisation (empowerment)	6
PRO-Outils/méthodes/tehniques : système de support	7
PRO-Outils/méthodes/tehniques > participation citoyenne	1
PRO-Outils/méthodes/tehniques > participation citoyenne : guide	2
PRO-Ouverture/open-ended	6
PRO-Ownership (appartenance/appropriation)	16
PRO-Partage	8
PRO-Partage : Transfert/partage de connaissances et d'expériences	8
PRO-Partage de l'Ownership (appartenance/appropriation)	5
PRO-Participation citoyenne	2
PRO-Pouvoir et autonomisation (empowerment)	45
PRO-Prise de contact	1
PRO-Prise de décision partagée/commune	1
PRO-Prise de décision/autorisation	12
PRO-Processus	1
PRO-Processus (RCLog)	36
PRO-Processus (RCLog) > Participation publique	1
PRO-Processus (RCLog) > Participation sociale (ICit.)	1
PRO-Processus (RCLog) > Participation sociale (MSoc.)	1
PRO-Processus (RCLog) > Participation sociale (org.reg.con.)	1
PRO-Processus (RCLog) > Urbanisme participatif	1
PRO-Processus Opérationnel	1
PRO-Produit des connaissances	0
PRO-Prototypage	5
PRO-Recrutement	4
PRO-Sensibilisation	1
PRO-Solutions	6
PRO-Temporalité (durée)	2

PRO-Transparence	6
PRO-Urbanisme participatif	2
PRO-Valorisation des perspectives diverses	29
PRO-Valorisation des solutions	2
PRO-Visualisation	2

Catégorie [9] Objet(s)

CODES ET SOUS-CODES	OCCURRENCE
OBJ-Accueillir la complexité	2
OBJ-Activité	21
OBJ-Analyse	4
OBJ-Analyse : données	3
OBJ-Atelier (workshop)	22
OBJ-Authenticité du contexte	1
OBJ-Boîte à outils	3
OBJ-Cadrage	2
OBJ-Canvas de réponse	2
OBJ-Collecte : données	2
OBJ-Communication	1
OBJ-Communication : données	3
OBJ-Difficultés	5
OBJ-Discussions/échanges/conversation	7
OBJ-Diversité des données	3
OBJ-Données : Cartographie	6
OBJ-Données : Collecte	9
OBJ-Données : défis et opportunités	2
OBJ-Données : Types	1
OBJ-Données : Utilisation	2
OBJ-Données sensibles	1
OBJ-Échelle de participation	14
OBJ-Échelle de participation : intensités	3
OBJ-Échelle de participation : le public	0
OBJ-Échelle de participation > 3 niveaux	4
OBJ-Échelle de participation > 4 niveaux	3
OBJ-Échelle de participation > 5 niveaux	6
OBJ-Échelle de participation > 8 niveaux	3
OBJ-Évaluation	4
OBJ-Exploration et réflexions	4
OBJ-Facilitation	2

OBJ-Finalisation d'idées	1
OBJ-Forme/dimension	0
OBJ-Forme/dimension : design participatif	2
OBJ-Forme/dimension : Participation sociale (Org.Reg.Con. + ICit.)	1
OBJ-Forme/dimension : Urbanisme participatif	6
OBJ-Forme/dimension > participation citoyenne	15
OBJ-Forme/dimension > Participation électorale	1
OBJ-Forme/dimension > participation publique	2
OBJ-Forme/dimension > Participation sociale	1
OBJ-Forme/dimension > Participation sociale (MSoc.)	1
OBJ-Forums	1
OBJ-Fournir idées	3
OBJ-Fournir opinion	4
OBJ-Gains individuels	1
OBJ-Groupes	1
OBJ-Implication/engagement/participation	4
OBJ-Introduction	2
OBJ-Notes de rappel	1
OBJ-Notion de pouvoir	1
OBJ-Objectif/but/outcome	3
OBJ-Objet (RCREst)	3
OBJ-Objets	0
OBJ-Organisation	2
OBJ-Outils	20
OBJ-Outils : attribution de sens (sensemaking)	2
OBJ-Outils : collective ownership	3
OBJ-Outils : communication/dialogue	4
OBJ-Outils : contextualisation	4
OBJ-Outils : démarrage	3
OBJ-Outils : Données > hard data (nbr participants, âge, profil socio-démographique, etc.)	5
OBJ-Outils : Données > soft data (observations, reflet d'expériences, histoire racontés, etc.)	8
OBJ-Outils : Entevues	9
OBJ-Outils : expressivité/explicitation	7
OBJ-Outils : flexibilité	3
OBJ-Outils : guide	4
OBJ-Outils : impliquer/engager/participer	6
OBJ-Outils : langage partagé	4
OBJ-Outils : opérationnels	5
OBJ-Outils : Persona	2
OBJ-Outils : réflexion	1
OBJ-Outils : relationnels	1

OBJ-Outils : sens de communauté	1
OBJ-Outils : standardisation	1
OBJ-Outils : visuels	1
OBJ-Outils > action	2
OBJ-Outils > cadrage	3
OBJ-Outils > cadrage : définition problème	6
OBJ-Outils > cadrage : impact	1
OBJ-Outils > cadrage : objectifs	3
OBJ-Outils > cadrage : rôle > facilitateur	8
OBJ-Outils > cadrage : rôle > participants	4
OBJ-Outils > cadrage : rôle > secrétaire	5
OBJ-Outils > comprendre : urbanisme participatif	18
OBJ-Outils > Conclusion : Documentation du matériel produit	2
OBJ-Outils > Conclusion : Prochaines étapes	2
OBJ-Outils > Conclusion : Remerciements	3
OBJ-Outils > Conclusion : rôle > facilitateur	1
OBJ-Outils > Conclusion : Synthèse	2
OBJ-Outils > construction de groupe	1
OBJ-Outils > construction de groupe : compétences	1
OBJ-Outils > construction de groupe : connaissances	1
OBJ-Outils > construction de groupe : modèles/inspirations	1
OBJ-Outils > construction de groupe : portrait des parties prenantes	1
OBJ-Outils > construction de groupe : rôle > facilitateur	4
OBJ-Outils > construction de groupe : rôle > participants	4
OBJ-Outils > construction de groupe : rôle > secrétaire	3
OBJ-Outils > créer : Design participatif	1
OBJ-Outils > créer : urbanisme participatif	6
OBJ-Outils > démontrer et évaluer : urbanisme participatif	4
OBJ-Outils > division des tâches	1
OBJ-Outils > Documentation	2
OBJ-Outils > enquête	9
OBJ-Outils > enquête : identification des besoins et enjeux	9
OBJ-Outils > enquête : persona	1
OBJ-Outils > enquête : rôle > facilitateur	9
OBJ-Outils > enquête : rôle > gardien du temps	2
OBJ-Outils > enquête : rôle > participants	4
OBJ-Outils > enquête : rôle > secrétaire	3
OBJ-Outils > enquête : scénario	1
OBJ-Outils > enquête : thèmes émergents	1
OBJ-Outils > idéation	1
OBJ-Outils > idéation : convergence	1

OBJ-Outils > idéation : divergence	5
OBJ-Outils > idéation : rôle > architecte	0
OBJ-Outils > idéation : rôle > experts	2
OBJ-Outils > idéation : rôle > facilitateur	6
OBJ-Outils > idéation : rôle > participants	4
OBJ-Outils > idéation : rôle > secrétaire	1
OBJ-Outils > Introduction : comportement et relations interpersonnelles	2
OBJ-Outils > Introduction : construction du climat de processus	5
OBJ-Outils > Introduction : gestion des groupes	1
OBJ-Outils > Introduction : les impératifs (agenda, ordre du jour, buts, règles, etc.)	2
OBJ-Outils > Introduction : maintien de la participation	1
OBJ-Outils > Introduction : stimule/encourage des conversations productives	2
OBJ-Outils > matérialisation	1
OBJ-Outils > matérialisation : critique	2
OBJ-Outils > matérialisation : prototypage/maquette	20
OBJ-Outils > matérialisation : raffinement de concept	2
OBJ-Outils > matérialisation : rôle > experts	1
OBJ-Outils > matérialisation : rôle > facilitateur	6
OBJ-Outils > matérialisation : rôle > participants	5
OBJ-Outils > matérialisation : rôle > secrétaire	4
OBJ-Outils > matérialisation : scénario	3
OBJ-Outils > parties prenantes : dirigé par la communauté	1
OBJ-Outils > planification	4
OBJ-Outils > planification : ateliers de suivi	1
OBJ-Outils > planification : attribution de rôles	1
OBJ-Outils > planification : division des tâches	1
OBJ-Outils > planification : échéancier	1
OBJ-Outils > planification : priorisation	1
OBJ-Outils > planification : rôle > facilitateur	3
OBJ-Outils > planification : rôle > participants	4
OBJ-Outils > planification : rôle > secrétaire	4
OBJ-Outils > réflexion	1
OBJ-Outils > surveillance	1
OBJ-Outils > utilisation	1
OBJ-Outils > validation	6
OBJ-Outils > vision : urbanisme participatif	12
OBJ-Outils de « input » dans l'activité	9
OBJ-Outils de « input » pré-activité	3
OBJ-Outils post-activité	6
OBJ-Outils/méthodes/techniques	26
OBJ-Outils/méthodes/techniques : actionnabilité	4

OBJ-Participants	5
OBJ-Participation : PLA	1
OBJ-Participation : PRA	1
OBJ-Personne ressource	4
OBJ-Priorisation : données	1
OBJ-Prise de décision	2
OBJ-Problèmes/freins/difficultés	1
OBJ-Procure une assistance	1
OBJ-Prototypes	1
OBJ-Solutions	2
OBJ-Soutien maintien de l'action > Modélisation participative	0
OBJ-Soutien maintien de l'action > Participation citoyenne	1
OBJ-Soutien maintien de l'action > Participation publique	1
OBJ-Soutien maintien de l'action > Participation sociale (ICit.)	1
OBJ-Soutien maintien de l'action > Participation sociale (MSoc.)	1
OBJ-Soutien maintien de l'action > Participation sociale (org.reg.con.)	1
OBJ-Stratégie de mobilisation > Participation citoyenne	1
OBJ-Stratégie de mobilisation > Participation publique	1
OBJ-Stratégie de mobilisation > Participation sociale (ICit.)	1
OBJ-Stratégie de mobilisation > Participation sociale (MSoc.)	1
OBJ-Stratégie de mobilisation > Participation sociale (org.reg.con.)	1
OBJ-Synthèse	2
OBJ-Synthèse : données	1
OBJ-Technique > analyse	13
OBJ-Technique > participation	1
OBJ-Technique > Parties prenantes : catégoriser	1
OBJ-Technique > Parties prenantes : mise en place de règles	1
OBJ-Technique > Parties prenantes : pouvoir et autonomisation	7
OBJ-Technique > Parties prenantes : visibiliser les voix	2
Objet (esthétique)	8

Catégorie [10] Fonction(s)

CODES ET SOUS-CODES	OCCURRENCE
FCT-Aborder la complexité	4
FCT-Aborder les problèmes sociaux	1
FCT-Acceptabilité sociale	3
FCT-Accès à la connaissance/expérience/perspectives	18
FCT-Accessibilité	2
FCT-Améliorer/enrichir (improve)	17

FCT-Ancrage dans la réalité	1
FCT-Anticipation/prospective	10
FCT-Apprentissage mutuel (mutual learning)	7
FCT-Apprentissage, tâches et compétences	13
FCT-Approche adaptée	3
FCT-Approche de la complexité	0
FCT-Approche innovantes	2
FCT-Approche intégrée	2
FCT-Artefacts/outcome (obj)	22
FCT-Atelier (workshop) : actionnabilité	2
FCT-Atelier (workshop) : contextualisation	2
FCT-Atelier (workshop) : freins et leviers	1
FCT-Atelier (workshop) : solutions	1
FCT-Atelier (workshop) : synthèse	1
FCT-Auto-gestion	2
FCT-Belonging (Sentiment d'appartenance)	5
FCT-Besoins/valeurs/visions/souhaits	48
FCT-Cadrage	4
FCT-Changeement	12
FCT-Co-construction	4
FCT-Co-interprétation	1
FCT-Cohérence besoins + solutions	13
FCT-Cohérence cadre + solutions	1
FCT-collaboration/co-construction	3
FCT-Collective thinking	1
FCT-Communauté/collectivité	9
FCT-Compréhension des enjeux	27
FCT-Compréhension des PP	17
FCT-Compréhension du processus de développement de projet	2
FCT-Compréhension du processus de développement de projet : actionnabilité	1
FCT-Compréhension du processus de développement de projet : avantages	1
FCT-Compréhension du processus de développement de projet : défis	1
FCT-Compréhension partagée/commune	10
FCT-Comprendre la complexité	3
FCT-Conception/développement	8
FCT-Confiance	1
FCT-Conscience collective	3
FCT-Consolider le sens	1
FCT-Construction de relations	5
FCT-Creative togetherness	3
FCT-Créer une expérience	1
FCT-Critères de conception	7

FCT-déclencheurs > participation publique	1
FCT-déclencheurs > Participation sociale (ICit.)	1
FCT-déclencheurs > Participation sociale (MSoc.)	1
FCT-déclencheurs > Participation sociale (Org.Reg.Con.)	1
FCT-Définition	3
FCT-Dévoiler/découvrir	1
FCT-Discussions/échanges/conversation/dialogue/communication	2
FCT-Données : collecte	2
FCT-Efficacité/productivité/performance	4
FCT-Égalité/équité	3
FCT-Émergence de compréhension	2
FCT-Émergence de connaissances	1
FCT-Émergence enjeux/thèmes	14
FCT-Équilibre	1
FCT-Évaluation/Analyse	18
FCT-Évaluation/Analyse :	0
FCT-Évaluation/Analyse : exposer conceptualisation	1
FCT-Évaluation/Analyse : exposer différence	2
FCT-Expression/exprimer/expliciter	16
FCT-Facilitation	2
FCT-Facilitation > domaine d'intervention	1
FCT-Faire l'expérience de qqch	3
FCT-Finalisation d'idées	2
FCT-Fonctions	0
FCT-Fonctions (RRLog)	22
FCT-Gestion de l'innovation	1
FCT-Identifier	6
FCT-Identifier : impact	1
FCT-Identifier : indicateurs	1
FCT-Impact : évaluation	1
FCT-Impacts	9
FCT-Implication/engagement	11
FCT-Impliquer/engager/participer	15
FCT-Inclusivité	6
FCT-Informer la conception	11
FCT-interactivité	2
FCT-Justice	2
FCT-Légitimité	1
FCT-Manifester	1
FCT-Médiation entre pop. et gouv.	3
FCT-Mesure d'impact	9

FCT-Mindsets	1
FCT-Mobilisation	3
FCT-Nouveau/renouveau	1
FCT-objectif partagés/communs	2
FCT-Observation	1
FCT-Obtention d'un sens de la collectivité	1
FCT-Open communication	2
FCT-Ownership (appropriation)	7
FCT-Pérénnité d'un projet	1
FCT-Pertinence	2
FCT-Piste d'action	1
FCT-Portrait de la situation	2
FCT-Pouvoir et autonomisation (empowerment)	24
FCT-Pratique raisonnée	1
FCT-Pratique raisonnée : actionnabilité	2
FCT-Pratique raisonnée : avantages	1
FCT-Pratique raisonnée : défis	1
FCT-Préjugés : biais	1
FCT-Priorisation	9
FCT-Priorisation : impact	1
FCT-Prise de décisions	8
FCT-Prise de décisions partagée/commune	1
FCT-Problèmes/Freins/difficultés	3
FCT-Processus démocratique	2
FCT-Projets hors normes	1
FCT-Protester	2
FCT-Prototypage	9
FCT-Quête de la réalité pratique d'une situation	2
FCT-Rassembler les compétences	1
FCT-Rassembler les voix (multivoiceness)	11
FCT-Recherche académique	1
FCT-Réflexions	6
FCT-Relations de/au pouvoirs et influence	1
FCT-Répondre aux enjeux	1
FCT-Représentativité	8
FCT-Représentativité : actionnabilité	1
FCT-Représentativité : avantages	1
FCT-Représentativité : défis	1
FCT-Retombées/objectifs > Design participatif	4
FCT-Retombées/objectifs > Participation publique	1
FCT-Retombées/objectifs > Participation sociale (ICit.)	1

FCT-Retombées/objectifs > Participation sociale (MSoc.)	1
FCT-Retombées/objectifs > Participation sociale (org.reg.con.)	1
FCT-Solidifier le Réseau/système/communauté d'acteurs	1
FCT-Solutions	19
FCT-Solutions : partagées/communes	1
FCT-Solutions impactantes (transformatives outcomes)	2
FCT-Sondage ou amorce	1
FCT-Soutien maintien de l'action	5
FCT-Suggestions/recommandations/rétroaction	7
FCT-Synthèse de l'atelier	1
FCT-Tests d'utilisation	4
FCT-Traitement de la gouvernance	8
FCT-Transfert/partage de connaissances et d'expériences	16
FCT-Valorisation des perspectives diverses	4
FCT-Valorisation du savoir-pratique > participation citoyenne	1
FCT-Voter	3

Catégorie [11] Expérience(s) usagère(s) ou mode de vie

CODES ET SOUS-CODES	OCCURRENCE
EXP-Acceptabilité sociale	5
EXP-Accessibilité	12
EXP-Actionnable	10
EXP-Actions durables	2
EXP-Ancrage/contexte > Design participatif	3
EXP-Ancrage/contexte > Participation citoyenne	1
EXP-Ancrage/contexte > Participation publique	1
EXP-Ancrage/contexte > Participation sociale (ICit.)	1
EXP-Ancrage/contexte > Participation sociale (MSoc.)	1
EXP-Ancrage/contexte > Participation sociale (Org.Reg.Con.)	1
EXP-Anonymat	1
EXP-Climat (confiance, etc.)	25
EXP-collaboration/co-construction	1
EXP-Collaborative reflection	1
EXP-Compréhension partagée/commune	4
EXP-Conditions favorables	2
EXP-Conditions favorables : communiquer	3
EXP-Conditions favorables : engager	3
EXP-Conditions favorables : opportunisme	1
EXP-Conditions favorables : planifier	3

EXP-Conditions favorables > Design participatif	13
EXP-Conditions favorables > Participation citoyenne	15
EXP-Conditions favorables > Participation publique	1
EXP-Conditions favorables > Participation sociale (ICit.)	1
EXP-Conditions favorables > Participation sociale (MSoc.)	1
EXP-Conditions favorables > Participation sociale (org.reg.con.)	1
EXP-Conflicts valeur/culture	8
EXP-Contexte	13
EXP-Culture	2
EXP-Défis	1
EXP-Défis > Design participatif	20
EXP-Défis > Participation citoyenne	12
EXP-Défis > Participation publique	1
EXP-Défis > Participation sociale (ICit.)	1
EXP-Défis > Participation sociale (MSoc.)	1
EXP-Défis > Participation sociale (org.reg.con.)	1
EXP-Diversité	1
EXP-Données	3
EXP-Données : collecte	6
EXP-Données : édition des informations (visualisation, vulgarisation)	5
EXP-Données : évaluation	3
EXP-Données : explicitation	1
EXP-Données : synthèse	2
EXP-Échelle de participation	6
EXP-Efficacité/productivité/performance	3
EXP-Égalité/équité	4
EXP-Engagement/implication/participation	12
EXP-Espace démocratique	4
EXP-Évaluation de la démarche	2
EXP-Éviter la controverse	1
EXP-Exemplarité	1
EXP-exemples > approche participative	2
EXP-exemples > participation citoyenne	24
EXP-exemples > participation publique	1
EXP-exemples > Participation sociale (ICit.)	1
EXP-exemples > Participation sociale (MSoc.)	1
EXP-exemples > Participation sociale (Org.Reg.Con.)	1
EXP-exemples > urbanisme participatif	132
EXP-Expériences et mode de vie (RREth)	11
EXP-Forme la réalité/impact la réalité	4
EXP-Gouvernance/politique	8
EXP-Impact	9

EXP-Interdisciplinarité/multidisciplinarité/transdisciplinarité	2
EXP-leçons apprises (lessons learned)	11
EXP-Livraison du projet	3
EXP-Médiatisation > Participation publique	1
EXP-Médiatisation > Participation sociale (ICit.)	1
EXP-Médiatisation > Participation sociale (MSoc.)	1
EXP-Médiatisation > Participation sociale (org.reg.con.)	1
EXP-Mindsets	1
EXP-Normes/règles/certifications	4
EXP-Objectif/but/outcome	9
EXP-Obligations/redevabilité/valeurs	17
EXP-Open communication	4
EXP-Outils/méthodes/techniques	5
EXP-Outils/méthodes/techniques : révision futures	4
EXP-Paradigmes en design	2
EXP-Participants : experts de leur propre expérience	1
EXP-Pertinence	4
EXP-Playground	1
EXP-Pouvoir aux PP	15
EXP-Pouvoir et autonomisation (empowerment)	8
EXP-Préjugés : biais	1
EXP-Principes guides favorables > Urbanisme participatif	1
EXP-Problèmes/Freins/difficultés	6
EXP-Processus	3
EXP-Proportionalité/équilibre entre les pp	2
EXP-Prottestations	1
EXP-Rationalités culturelles	10
EXP-Rationalités professionnelles	2
EXP-Réalité changeante	7
EXP-Reconnaissance	3
EXP-Reflet de l'expérience	11
EXP-régulation	2
EXP-Relations de/au pouvoirs et influence	16
EXP-Relations interpersonnelles	6
EXP-Rencontre des besoins usagers	5
EXP-Représentativité	4
EXP-rétroaction	8
EXP-Rôles	6
EXP-Satisfaction	3
EXP-Savoir local	6
EXP-Savoir technique	3

EXP-Savoir théorique	2
EXP-Soins consacrés (s'occuper de, veiller sur, etc.)	1
EXP-Solutions Conscientes	3
EXP-Solutions durables	4
EXP-Solutions éthiques	2
EXP-Solutions pérennes	2
EXP-Spatialité (espace)	1
EXP-Support individuality	1
EXP-Système/réseau social	6
EXP-Temporalité (durée/temps)	6
EXP-Valorisation des solutions	3
EXP-Viabilité	3
EXP-Vocabulaire/terminologie/sémantique	5

ANNEXE 3 : LES PUBLICATIONS DE LA « LITTÉRATURE GRISE »

- (1) V2COM (2019, 23 septembre). *Newsroom – categories – urban design: Aedifica Announces New Expertise in Placemaking and Welcomes Urban Planner Samir Admo as its Director*. V2ComMontreal, Canada, <https://www.v2com-newswire.com/en/newsroom/categories/urban-design/press-kits/675-15/aedifica-announces-new-expertise-in-placemaking-and-welcomes-urban-planner-samir-admo-as-its-director>
- (2) Boston Real Estate Times (2020, 15 juin). *Bergmeyer Rebrands as Multi-Disciplinary Design Collaborative with New Campaign “Be Creative. Be Connected. Be Curious.”*, <https://bostonrealestatetimes.com/bergmeyer-rebrands-as-multi-disciplinary-design-collaborative-with-new-campaign-be-creative-be-connected-be-curious/>
- (3) Penn State University [PSU] (2020, 17 juin). *Story: Landscape Architecture Project Develops Plans to Improve Parts of Pittsburgh*, <https://news.psu.edu/story/623345/2020/06/17/research/landscape-architecture-project-develops-plans-improve-parts>
- (4) The Star (2019, 24 juillet). *Opinion – Dr Khor Swee Kheng: Easier Done Than Said*, <https://www.thestar.com.my/opinion/columnists/vital-signs/2019/07/24/easier-done-than-said/>
- (5) Universitat Pompeu Fabra [UPF] (2019, 24 octobre). *Through the FUBImethod, Children Engage in Designing Full-body Interactive Experiences*. Universitat Pompeu Fabra : Eureka Alert Organization, https://www.eurekaalert.org/pub_releases/2019-10/upf-ttf102419.php
- (6) Moon, M. (2020, 28 avril). *Google Admits Its Diabetic Blindness AI Fell Short In Real-Life Tests*. Engadget. <https://www.engadget.com/google-diabetic-blindness-reallife-tests-134057972.html>
- (7) Yvon, A.-M. (2020, 10 juin). *Espaces autochtones : Mohawks et étudiants en architecture s'unissent pour créer quelque chose d'unique*. Ici Radio-Canada. <https://ici.radio-canada.ca/espaces-autochtones/1710776/mohawk-autochtones-architecture-design-participatif-evoq-maya-cousineau-mollen>
- (8) Mile High CRE (2019, 25 juin). *Program Launches to Create 330 Units of Permanently Affordable Homes Across Colorado*. Mile High CRE. <https://milehighcre.com/program-launches-to-create-330-units-of-permanently-affordable-homes-across-colorado/>
- (9) De La Rosa, S. (2019, 5 novembre). *Districts, cities team up to create green spaces in 'park deserts'*. Education Dive. <https://www.educationdive.com/news/districts-cities-team-up-to-create-green-spaces-in-park-deserts/566614/>
- (10) Brandon, E. M. (2019, 6 novembre). *Architecture : Young architects tasked to rethink Russia's abandoned industrial sites in Kazan*. Wallpaper. <https://www.wallpaper.com/architecture/young-architects-biennial-tartastan-russia>
- (11) Clack, L. et la. (2019). *User-centred participatory design of visual cues for isolation precautions*. Antimicrobial Resistance & Infection Control [ARIC], 8(1), 1-13, ARIC Journal, <https://aricjournal.biomedcentral.com/articles/10.1186/s13756-019-0629-9>
- (12) Alexa, A. (2019, 3 décembre). *Stanford Researchers Develop Tactile Display to Make 3D Modeling More Accessible for Visually Impaired Users*. Core 77. <https://www.core77.com/posts/91482/Stanford-Researchers-Develop-Tactile-Display-to-Make-3D-Modeling-More-Accessible-for-Visually-Impaired-Users>
- (13) Campus Varta (2020, 24 février). *Campus updates : IIT Bombay professor Sahana Murthy says Teachers' role vital in effective integration of EdTech*. Campus Varta. <https://www.campusvarta.com/campus-updates/iit-bombay-professor-sahana-murthy-says-teachers-role-vital-in-effective-integration-of-edtech/>

- (14) DOSA STUDIO et Rojkind Arquitectos (2019, 2 juillet). *Dosa Studio + Rojkind Arquitectos: House for Rosario, Ocuilan*. Floor Nature. <https://www.floornature.com/dosa-studio-rojkind-arquitectos-house-rosario-ocuilan-14835/>
- (15) Aguilar, E. (2019, 12 juin). *Community Broadcaster: Time for #NFCB19*. Radio World. <https://www.radioworld.com/columns-and-views/guest-commentaries/community-broadcaster-time-for-nfcb19>
- (16) Tesdado, J. (2019, 13 juin). *Susan Kare, Thomas Phifer, IwamotoScott, SCAPE among 2019 Cooper Hewitt National Design*. Archinect. <https://archinect.com/news/bustler/7329/susan-kare-thomas-phifer-iwamotoscott-scape-among-2019-cooper-hewitt-national-design-awardees>
- (17) Kolko, J. (2019, 1^{er} juillet). *Jony Ive and the Myth that Only Certain People Can Design*. Harvard Business Review. <https://hbr.org/2019/07/jony-ive-and-the-myth-that-only-certain-people-can-design>
- (18) Anfruns, A. (2019, 29 juillet). *In Venezuela, the Right to Housing is Made Possible by the Revolution*. Dissident Voice. <https://dissentvoice.org/2019/07/in-venezuela-the-right-to-housing-is-made-possible-by-the-revolution/>
- (19) Sangsuwan, W. et Lee, S. S. (2019). Application of participatory design to development of organic farming game based on the philosophy of sufficiency economy. *SNRU Journal of Science and Technology*, 11(3), 96-104.
- (20) Pechlaner, H. (2019, 16 septembre). *Spirituality and values as our common ground Harald Pechlaner talks about smart city developments and participatory design in St. Petersburg*. EURAC Research. http://www.eurac.edu/en/research/center-for-advanced-studies/news-media/Pages/Harald-Pechlaner-at-International-Scientific-Forum_St.-Petersburg.aspx
- (21) OuisShare (2019, 7 octobre). *Environnement: Rethinking mobility to design cities for humans*. Goodmenproject - The conversation no one else is having. <https://goodmenproject.com/environment-2/rethinking-mobility-to-design-cities-for-humans/>
- (22) Dean, R., Boswell, J. et Smith, G. (2019, 21 octobre). *Politics and Policy: NHS Citizen and what it tells us about designing democratic innovations as deliberative systems*. London School of Economics and Political Science. <https://blogs.lse.ac.uk/politicsandpolicy/nhs-citizen/>
- (23) Candello, H. et al. (2019, Novembre). Teaching Robots to Act and Converse in Physical Spaces: Participatory Design Fictions with Museum Guides. In *Proceedings of the Halfway to the Future Symposium 2019* (pp. 1-4).
- (24) Sifry, M. L. (2020, 13 février). *Discursive Engineering, Mapwashing or Civic Design? Flooding the Insta-Zone; and Much More*. Civic Hall. <https://civichall.org/civicist/discursive-engineering/>
- (25) Stevens, J. (2020, 8 mai). *Mothers Behind Bars Nurture Relationships with This Unusual Prison Garden*. The Conversation, <https://theconversation.com/mothers-behind-bars-nurture-relationships-with-visitors-in-this-unusual-prison-garden-138099>
- (26) Coley, D. (2020, 22 juin). *News: World-leading study aims to safeguard the health of refugee camp occupants*. News-Medical, University of Bath. <https://www.news-medical.net/news/20200622/World-leading-study-aims-to-safeguard-the-health-of-refugee-camp-occupants.aspx>
- (27) International Organization for Migrants [IOM] (2019, 10 septembre). *Migrants as Messengers: The Impact of Peer-to-Peer Communication on Potential Migrants in Senegal - Impact Evaluation Report*. Relief Web. <https://reliefweb.int/report/senegal/migrants-messengers-impact-peer-peer-communication-potential-migrants-senegal-impact>
- (28) Sullivan, Z. (2019, 7 novembre). *Los Angeles Asks Residents to Design Their Own Parks*. Next City Organization, <https://nextcity.org/daily/entry/los-angeles-asks-residents-to-design-their-own-parks>
- (29) Griffiths, A. (2019, 16 juillet). *Carlo Ratti uses drones to create "world's first crowdsourced graffiti"*. Dezeen. <https://www.dezeen.com/2019/07/16/carlo-ratti-drone-swarm-crowdsourced-graffiti-turin/>

- (30) Johnson, K. (2020, 1^{er} juin). *Microsoft researchers say NLP bias studies must consider role of social hierarchies like racism*. Venture Beat. <https://venturebeat.com/2020/06/01/microsoft-researchers-say-nlp-bias-studies-must-consider-role-of-social-hierarchies-like-racism/>
- (31) The Beam (2019, 17 juin). *Architecture That Has Overcome the Odds To Be Sustainable*. Clean Technica. <https://cleantechnica.com/2019/06/17/architecture-that-has-overcome-the-odds-to-be-sustainable/>
- (32) Russon, H. et Souris, E. (2019, 5 juillet). *How Technology is Changing the Way We Perceive Democracy, New Innovations Are Forcing Citizens to Revisit Some Foundational Questions of Governance About Who Should Be Shaping The Future of The Country*. Pacific Standard Magazine [PSMAG]. <https://psmag.com/social-justice/how-technology-is-changing-the-way-we-perceive-democracy>
- (33) Council of Europe [COE] (2019, 24 juillet). *Intercultural Cities Newsroom Information and Communication technology (ICT) supports the provision of services for migrants' integration (Patras, Greece)*. COE. <https://www.coe.int/en/web/interculturalcities/-/information-and-communication-technology-ict-supports-the-provision-of-services-for-migrants-integration-patras-greece->
- (34) Yansong, M. (2019, 5 juillet). *MAD Architects' first European project: UNIC Residential in Paris*. Floor Nature. <https://www.floornature.com/mad-architects39-first-european-project-unic-residential-par-14875/>
- (35) Zubrycki, I., Kolesiński, M. et Granosik, G. (2016, August). A participatory design for enhancing the work environment of therapists of disabled children. In *2016 25th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication (RO-MAN)* (pp. 781-786). IEEE.
- (36) Stone, L. (2019, 3 septembre). *Khan-tinuing Education, The 2019 Aga Khan Award for Architecture winners split a \$1 million prize*. Arch Paper. <https://www.archpaper.com/2019/09/2019-aga-khan-award-for-architecture-winners/>
- (37) Gourd, S. (2019, 21 septembre). *JHCCM to be a model for other cultural centers*. Tahlequah Daily Press. https://www.tahlequahdailypress.com/news/jhccm-to-be-a-model-for-other-cultural-centers/article_26bd616a-2f56-52c9-90fc-0b18b80399cc.html
- (38) Al Bawaba (2019, 3 octobre). *Business: AUC Students Establish Sustainable Rooftop Community Garden in Informal Cairo Neighborhood*. Al Bawaba, affaires et économie dans le monde arabe, <https://www.albawaba.com/business/pr/auc-students-establish-sustainable-rooftop-community-garden-informal-cairo-neighborhood>
- (39) Eisapour, M. et al. (2018, April). Participatory design of a virtual reality exercise for people with mild cognitive impairment. In *Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-9).
- (40) Arizona State University [ASU] (2020, 3 mars). *The Design School to Host Exhibition on Advocacy in Architecture and Design*. ASU Now. <https://asunow.asu.edu/20200303-design-school-host-exhibition-advocacy-architecture-and-design>
- (41) Milwaukee Independent (2020, 6 mai). *Articles: Study Finds that Decision-Making Algorithms do Not Improve the Lives of Youth in Child Welfare System*. Milwaukee Independent. <http://www.milwaukeeindependent.com/articles/study-finds-decision-making-algorithms-not-improve-lives-youth-child-welfare-system/>
- (42) Honnay, M. (2020, 18 mai). *TLmag: Tell us about your career path, Alok Nandi*. TLmag. <https://tlmagazine.com/alok-nandi-the-future-of-design-is-now/>
- (43) Ballard, G. et Ramirez-McGinley, C. (2020, 1^{er} juillet). *PPE for the People campaign follows footsteps of Boston's Mel King*. Liberation News. <https://www.liberationnews.org/ppe-for-the-people-campaign-follows-footsteps-of-bostons-mel-king>
- (44) Participatory Design Conference [PDC] (2019, 5 juillet). *2nd CFP – Participatory Design Conference PDC2020 – Participation(s) otherwise*. Design Network. <https://www.desisnetwork.org/2019/07/02/2nd-cfp-participatory-design-conference-pdc2020-participations-otherwise/>

- (45) Cordis Europa (2019, 22 juillet). *Participatory Design and The Collaborative Dimensions of Infrastructuring*. POEM Public Lecture by Dr Andrea Botero (Aalto University). Cordis Europa. <https://cordis.europa.eu/event/id/147202-participatory-design-and-the-collaborative-dimensions-of-infrastructuringpoem-public-lecture/>
- (46) Hughes, H. (2020, 14 octobre). *Connections: Issues 111 - (Re)Designing the library through school community participation*. SCIS DATA, <https://www.scisdata.com/connections/issue-111/re-designing-the-library-through-school-community-participation/>
- (47) MIT Media. (2019, 20 juin). *Featured Content: Designing Social Robots for Older Adults*. Goodmenproject - The onversation no one else is having. <https://goodmenproject.com/featured-content/designing-social-robots-for-older-adults/>
- (48) Food and Agriculture Organization of the United Nations [FAO]. (2019). *The Programme Clinic: Designing conflict-sensitive interventions – Approaches to working in fragile and conflict-affected contexts. Facilitation guide*. FAO. Rome
- (49) The University of Arkansas [UARK]. (2019, 30 octobre). *Al Borde Architects to Present 'The Shape of Others' Lecture on Nov. 4 in Vol Walker Hall*. UARK News. <https://news.uark.edu/articles/50448/al-borde-architects-to-present-the-shape-of-others-lecture-on-nov-4-in-vol-walker-hall>
- (50) Bowen, J. et Hinze, A. (2020). Participatory design in Māori cultural contexts. In *17th IFIP TC. 13 International Conference on Human-Computer Interaction (INTERACT 2019)* (pp. 327-331). Cardiff University Press.
- (51) Rubio, J., Digital Media et Learning Program Manager. (2020, 17 juin). *Ready for a Changing World: Design Challenges, Virtual Learning and Climate Change*. Programming Librarian. <https://programminglibrarian.org/articles/ready-changing-world-design-challenges-virtual-learning-and-climate-change>
- (52) Chen, Q. (2019). *Draw, Find, Answer and Decrypt: A Participatory Design approach to gift-giving experiences for couples visiting museums*. [Degree Project, Uppsala Universitet. Digitala Vetenskapliga Arkivet [DiVa] Portal. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1327052&dswid=5897>
- (53) Seaton Jefferson, R. (2019, 28 juin). *More Seniors Are Embracing Technology. But Can They Use It? UCSD Researchers Suggest Asking Them*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/robinseatonjefferson/2019/06/28/more-seniors-are-embracing-technology-but-can-they-use-it-ucsd-researchers-suggest-asking-them/?ss=consumertech#66d443522323>
- (54) SAMPAN. (2019, 31 juillet). *BCNC Pao Arts Center and Asian Community Development Corporation Present Residence Lab*. SAMPAN. <https://sampan.org/bcnc-pao-arts-center-and-asian-community-development-corporation-present-residence-lab/>
- (55) Genome Web. (2019, 26 août). *NIH Awards \$9.1M to Support Community Outreach Efforts for All of Us Program*. Genome Web. <https://www.genomeweb.com/genetic-research/nih-awards-91m-support-community-outreach-efforts-all-us-program#.XwYiSpNKh2Y>
- (56) Matherson, R. (2020, 13 mars). *3Q: Collaborating with Users to Develop Accessible Designs – An MIT Team Discusses the Pitfalls of “Parachute Research” and the Importance of “Sociotechnical” Factors*. MIT News Office. <http://news.mit.edu/2020/accessible-designs-data%20visualization-0313>
- (57) Syropoulos, N. (2020). *DigiJag: A participatory design of an e-learning and social platform accessible to users with moderate intellectual disabilities*. [Dregree project, KTH Royal Institute of Technology: School of Electrical Engineering and Computer Science]. Digitala Vetenskapliga Arkivet [DiVa] Portal. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1429703&dswid=2553>
- (58) Design Boom. (2019, 7 octobre). *SEEDS Builds Community-Driven, Disaster Resilient Bamboo Housing in India*. Design Boom. <https://www.designboom.com/architecture/seeds-disaster-resilient-bamboo-housing-assam-india-10-07-2019/>
- (59) Muller, M. J., Wildman, D. M. et White, E. A. (1993). Taxonomy of PD practices: A brief practitioner's guide. *Commun. ACM*, 36(6), 26-28.

- (60) Menez, G. (2019, 4 novembre). *Opportunities: Introduction to Participatory Design*. Humanities, Arts, Science, and Technology Alliance and Collaboratory Organization (HASTAC), <https://www.hastac.org/opportunities/introduction-participatory-design>
- (61) The University of New South Wales [UNSW]. (2019, 6 septembre). *Newsroom: People-centric approach to design is key to enhancing standards of living*. The University of New South Wales. <https://newsroom.unsw.edu.au/news/art-architecture-design/people-centric-approach-design-key-enhancing-standards-living>
- (62) Suntinger, H. (2019, 11 septembre). *Interactive Labs Let Citizens Participate in Urban Planning*. Innovation Origins. <https://innovationorigins.com/interactive-labs-let-citizens-participate-in-urban-planning/>
- (63) Joensson, K. et al. (2019). Listening to the patients: using participatory design in the development of a cardiac telerehabilitation web portal. *Mhealth*, 5.
- (64) Ministry of The Attorney General. (2019, 26 septembre). *News Release: Ontario Taking Next Steps to Establish Kenora Justice Centre Government working with Indigenous, community partners to enhance community safety*. Ontario News. <https://news.ontario.ca/mag/en/2019/09/ontario-taking-next-steps-to-establish-kenora-justice-centre.html>
- (65) Neil, E. (2020, 3 mars). *Articles – Culture: Puerto Rican fashion designer and Philly’s own Nasheli Juliana featured in Netflix’s “Next in Fashion”*. Aldian News, <https://aldianews.com/articles/culture/puerto-rican-fashion-designer-and-phillys-own-nasheli-juliana-featured-netflix>
- (66) Reed, N. (2020, 23 mai). *Is Extended Intelligence the Answer to AI Uncertainty? Your Story*. <https://yourstory.com/mystory/extended-intelligence-answer-ai-uncertainty>
- (67) Miranda Mouchrek, N. (2019). *Empowerment in the Transition to Adulthood: Supporting Career Exploration in College Using Participatory Design*. [Thèse doctorale, Virginia Tech]. ETDs: Virginia Tech Electronic Theses and Dissertations. <https://vtechworks.lib.vt.edu/handle/10919/90893>
- (68) Cass, S. (2019, 25 juillet). *You Don’t Need Sight to Read These Electronic Schematics, Lauren Race Has Refined Circuit Symbols for Use in Tactile Diagrams*. Sptecrum. <https://spectrum.ieee.org/at-work/education/you-dont-need-sight-to-read-these-electronic-schematics>
- (69) Naimipour, B., Guzdial, M. et Shreiner, T. (2019, Juillet). Helping social studies teachers to design learning experiences around data: Participatory design for new teacher-centric programming languages. In *Proceedings of the 2019 ACM Conference on International Computing Education Research* (pp. 313-313).
- (70) International Organization for Migrants [IOM]. (2019, 27 août). *The Programme Clinic: Designing Conflict-sensitive Interventions [EN/AR]*. Relief Web. <https://reliefweb.int/report/world/programme-clinic-designing-conflict-sensitive-interventions-enar>
- (71) Shareable. (2019, 30 août). *Environnement: Participatory Urban Planning in New Zealand*. Goodmenproject - The conversation no one else is having, <https://goodmenproject.com/environment-2/participatory-urban-planning-in-new-zealand/>
- (72) Petrunia, P. (2019, 20 septembre). *The War on Cliché; A Conversation with Alejandro Aravena*. Archinect. <https://archinect.com/news/article/150160373/the-war-on-clich-a-conversation-with-alejandro-aravena>
- (73) Nieminen, R. (2019, 21 octobre). *Convene Is Changing Workplace Design with a Human-Centered Approach*. Interior and Sources. <https://www.interiorsandsources.com/article-details/articleid/22778/title/convene-workplace-design-human-approach>
- (74) Lingnan University [LN]. (2019, 16 décembre). *Participatory Design at Lingnan: Designing with and for the Elderly*. Lingnan University of Hong Kong. <https://www.ln.edu.hk/cht/osl/stories-and-news/participatory-design-at-lingnan-designing-with-and-for-the-elderly/>

- (75) Pedretti, G. (2020, 13 février). *The Secret to Actionable VoC and Customer Journey Mapping Programs*. CMS Wire. <https://www.cmswire.com/customer-experience/the-secret-to-actionable-voc-and-customer-journey-mapping-programs/>
- (76) Barron, R. (2020, 22 février). *City of Duncan Looks to Public for Ideas for Whistler Street, Downtown Park*. Cowichan Valley Citizen. <https://www.cowichanvalleycitizen.com/news/city-of-duncan-looks-to-public-for-ideas-for-whistler-street-downtown-park/>
- (77) Torreggiani, A. (2020, 12 mars). *Time to Ditch Old-School Approaches to Audience Development*. Arts Professional Magazine. <https://www.artspromotional.co.uk/magazine/332/feature/time-ditch-old-school-approaches-audience-development>
- (78) Vandekerckhove, P. et al. (2020). Generative participatory design methodology to develop electronic health interventions: systematic literature review. *Journal of medical Internet research*, vol.22(4), p.e13780.
- (79) Texas Society of Architects. (2020, 22 mai). *Community Design Blog: A Report on Participatory Research Initiatives Along Corpus Christi Bay*. Market Screener. <https://www.marketscreener.com/news/Community-Design-Blog-A-Report-on-Participatory-Research-Initiatives-Along-Corpus-Christi-Bay--30655713/>
- (80) Gerasimova, K. (2020, 22 mai). *How to Stay Creative While Working Remotely*. Business2Community. <https://www.business2community.com/workplace-culture/how-to-stay-creative-while-working-remotely-02312908>
- (81) Participatory Methods. (2020, 13 juillet). *Why Facilitation?* Participatory Methods. <https://www.participatorymethods.org/task/facilitate>
- (82) Fabricant, R. et al. (2012). *The Collective Action Toolkit*. Frog Design CAT. frogdesign.com/cat
- (83) Mayoux, L. (2001). *Guide d'application des méthodes participatives pour fin d'évaluation d'impact pour les entreprises en développement*. Enterprise Development Impact Assessment Information Service (EDIAIS). https://library.uniteddiversity.coop/Measuring_Progress_and_Eco_Footprinting/ParticipatoryMethods.pdf
- (84) Hwang, T. et Fellow, R. (2012). *Participatory Design Toolkit, Using Community engagement to improve the design and performance of affordable housing*. Enterprise Rose Architectural Fellows. <https://www.greencommunitiesonline.org/sites/default/files/participatory-design-toolkit.pdf>
- (85) INFOGRAM (2020, 10 novembre). *Les échelles de la participation par Raphaëlle Bats*. Infogram, <https://infogram.com/les-echelles-de-la-participation-1gew2v80nln1mnlj>
- (86) Polvora, A. et al. (2020). *Making Sense: Co-Designing Participatory Approaches for Communities*. European Commission within the Call H2020 ICT2015 Research and Innovation action, <https://publications.jrc.ec.europa.eu>
- (87) Opération ville et soutien stratégique (VSS). (2019, mars). *Outils : Quelles formes de participation citoyenne pour le développement des communautés et des territoires ?* http://www.operationvss.ca/media/1124/outil_ovss_participation_citoyenne_final_1mars19.pdf
- (88) Institut du nouveau monde [INM] (2019, 29 novembre). *La participation citoyenne*. Institut du nouveau monde (INM). <https://inm.qc.ca/participation-citoyenne/>
- (89) Sanders, E. B.-N. (2006). Design Research in 2006. *Design Research Quarterly*, volume (1), p.1-8. <https://dl.designresearchsociety.org/design-research-quarterly/1>
- (90) Ruby, F. (2017, 4 décembre). *Magazine - Aménagement : Bâtir des milieux sains par un mode de vie participatif*. Magazine Cent degré 100°. <https://centdegres.ca/magazine/amenagement/batir-milieux-sains-mode-participatif-12-communautés-action/>
- (91) Ruby, F. (2018, 14 février). *Magazine - Aménagement : Urbanisme participatif, nouveau coffre à outils*. Magazine Cent degré 100°. <https://centdegres.ca/magazine/amenagement/urbanisme-participatif-nouveau-coffre-a-outils-ligne/>

- (92) Centre d'écologie urbaine de Montréal [CEUM]. (2015). *L'urbanisme participatif, aménager la ville avec et pour ses citoyens*. Montréal, Québec : CEUM.
https://urbanismeparticipatif.ca/sites/default/files/upload/document/rqv_guide_urban_parti_fra.pdf
- (93) CEUM, Centre for Active Transportation of Clean Air Partnership [TCAT] et Sustainable Calgary Society [SCS]. (2020, Décembre). *Boîte à outils – Urbanisme participatif*. Urbanisme participatif.
<https://urbanismeparticipatif.ca/outils>
- (94) Axelsen, L. V., Mygind, L. et Bentsen, P. (2015). Designing with Children: A Participatory Design Framework for Developing Interactive Exhibitions. *International Journal of the Inclusive Museum*, 7(1).

ANNEXE 4 : LES PUBLICATIONS DE LA « LITTÉRATURE SCIENTIFIQUE »

- (1) Hester, R. T. et Hester, R. (2012). Scoring Collective Creativity and Legitimizing Participatory Design. *Landscape Journal*, 31(1/2), 135-143.
- (2) d'Aquino, P. et Bah, A. (2014). Multi-Level Participatory Design of Land Use Policies in African Drylands: A Method to Embed Adaptability Skills of Drylands Societies in A Policy Framework. *Journal of Environmental Management*, 132, 207-219.
- (3) Dankl, K. (2017). Intuition, Reflection and Reflexivity Participatory Design for Shared Medical Decision Making. *FORMakademisk*, 10(2).
- (4) Luck, R. (2003). Dialogue in Participatory Design. *Design Studies*, 24(6), 523-535.
- (5) Juarez, J. A. et Brown, K. D. (2008). Extracting or Empowering? A Critique of Participatory Methods for Marginalized Populations. *Landscape Journal*, 27(2), 190-204.
- (6) Baek, J. S. et al. (2018). A Sociotechnical Framework for the Design of Collaborative Services. *Design Studies*, 55, 54-78.
- (7) Wang, W., Bryan-Kinns, N. et Ji, T. (2016). Using Community Engagement to Drive Co-Creation in Rural China. *International Journal of Design*.
- (8) Finn, D. et Brody, J. (2014). The State of Community Design: An Analysis of Community Design Center Services. *Journal of Architectural and Planning Research*, 181-200.
- (9) Harriss, H. (2010). Ludic Architecture: Playful Tools for Participation in Spatial Design. *Design Principles & Practice: An International Journal*, 4(5).
- (10) Amir, S. (2004). Rethinking Design Policy in the Third World. *Design Issues*, 20(4), 68-75.
- (11) Axelsen, L. V., Mygind, L. et Bentsen, P. (2015). Designing with Children: A Participatory Design Framework for Developing Interactive Exhibitions. *International Journal of the Inclusive Museum*, 7(1).
- (12) Raike, A. et al. (2013). Concept Design for A Collaborative Digital Learning Tool for Film Post-Production. *Journal of Media Practice*, 14(4), 307-329.
- (13) Hyysalo, V. et Hyysalo, S. (2018). The Mundane and Strategic Work in Collaborative Design. *Design Issues*, 34(3), 42-58
- (14) Caic, M. et al. (2019). Beneficiaries' View of Actor Networks: Service Resonance for Pluralistic Actor Networks. *International Journal of Design*, 13(3), 69-88.
- (15) McDonnell, S. et al. (2019). A Managed-Participatory Approach to Community Resilience: The Case of the New York Rising Community Reconstruction Program. *The American Review of Public Administration*, 49(3), 309-324.
- (16) Kallis, G. et al. (2006). Participatory Methods for Water Resources Planning. *Environment and Planning C: Government and Policy*, 24(2), 215-234.
- (17) Patsias, C. et Patsias, S. (2009). Nouvelles instances participatives et contre-pouvoirs: Fung et Wright « revisités » à partir des expériences marseillaises et québécoises. *Canadian Journal of Political Science/Revue canadienne de science politique*, 42(2), 387-415.

- (18) Gouin, M. M. et Truchon, M. (2018). Concertation ou négociation? Distinguer les deux afin de faciliter les prises de décisions en contexte de réadaptation au travail. *Relations industrielles/Industrial Relations*, 73(3), 566-590.
- (19) Carp, J. C. (1986). Design Participation: New Roles, New Tools. *Design Studies*, 7(3), 125-132.
- (20) Havergal, M. et Edmonstone, J. (2017). *The Facilitator's Toolkit*. Routledge.
- (21) OCPM (2017). *S'approprier la ville les cahiers de l'OCPM, Participation sans exclusion : rétrospective des 15 ans de l'OCPM*. OCPM.
https://ocpm.qc.ca/sites/ocpm.qc.ca/files/pdf/publications/fr/participation_sans_exclusion_retrospective_de_s_15_ans_de_l039ocpm-fr.pdf
- (22) Luck, R. (2007). Learning to Talk to Users in Participatory Design Situations. *Design Studies*, 28(3), 217-242.
- (23) Stappers, P. J. et Visser, F. S. (2007). *Bringing Participatory Design Techniques to Industrial Design Engineers*. In DS 43: Proceedings of E&PDE 2007, the 9th International Conference on Engineering and Product Design Education, University of Northumbria, Newcastle, UK, 13.-14.09. 2007 (pp. 117-122).
- (24) Dearden, A. et Rizvi, H. (2008). Participatory Design and Participatory Development: A Comparative Review.
- (25) Ho, D. K. L., Ma, J. et Lee, Y. (2011). Empathy@ Design Research: A Phenomenological Study on Young People Experiencing Participatory Design for Social Inclusion. *CoDesign*, 7(2), 95-106.

ANNEXE 5 : PASSAGES CODÉS DE LA COMPOSANTE [C-2] RÔLES DES ACTEURS

Acteurs [EX] Experts

RÔLES DES EXPERTS	PASSAGES CODÉS ASSOCIÉS
EXPERT > DESIGNER	
<p>Designer pour engager leur expertise (tout ce qui touche à l'expertise dans les rôles)</p> <p>« Le développement des scénarios d'aménagement, à partir des propositions issues d'activités participatives précédentes, relève plutôt des professionnels de l'aménagement » 107 :37</p> <p>"The role of the designers in this workshop was not only to act as facilitators but also as transformers seeking to reshape the collaboration network through design interventions. Their role thus included steering the workshop towards the formulation of long-term, socioeconomic, and empowering strategies" 115:10</p>	[139 :9], [107 :18], [107 :37], [112 :4], [113 :2], [116 :6], [115 :10]
<p>Designer-facilitateur</p> <p>« The role of the practitioner as a facilitator, and the trust between the practitioner and the community are important factors in addressing this issue. In the special case of participatory projects involving interactive systems for development, there will be a double need, for both capacity building in planning development action, and developing understandings of how future technology might be understood, envisaged, designed and applied." 139:6</p>	[2 :1], [78 :21], [78 :22], [88 :2], [110 :19], [114 :21], [114 :26], [114 :22], [114 :27], [114 :32], [115 :10], [116 :11], [137 :1], [137 :2], [137 :12], [137 :15], [137 :16], [137 :17], [137 :22], [139 :5], [139 :6], [139 :7], [140 :1], [114 :28], [127 :10], [137 :17],
<p>Le designer comme concepteur, choisisseur d'outils de facilitation ou de participation, contextualisés pour le « projet » (outilleur)</p>	[78 :21], [113 :13], [127 :1], [128 :6], [139 :25], [91 :27],
<p>Designer partageant de l'information ou des conseils (expertise, etc.) (conseillé)</p>	[55 :13], [88 :2], [116 :11],
<p>Designer comme évaluateur des idées (critique)</p>	[55 :13],
<p>Designer-chercheur</p> <p>« As Finlay (2005, p. 277) suggests, 'the researcher's task is not simply to listen to another's story: the researcher also needs to be open to being with the participant in a relationship'. To avoid being trapped between the user as an empty concept with a collective identity and a user in person as an active partner with unique experience and knowledge, it is necessary to encourage designers/researchers to construct detailed descriptions of the person. Our personal description is a detailed record of someone's history and experiences, through which design researchers attempt to understand. Following this initial activity, the designers/researcher should practise 'doing empathy' by connecting the other's embodiment to one's own." 140:6</p>	[78 :22], [138 :7], [138 :10], [140 :6], [78 :10],
<p>Designer comme visionnaire</p>	[88 :2],
<p>Designer comme agent de changement (transformateur)</p>	[115 :10],

“The role of the designers in this workshop was not only to act as facilitators but also as transformers seeking to reshape the collaboration network through design interventions. Their role thus included steering the workshop towards the formulation of long-term, socioeconomic, and empowering strategies”	
Designer comme intermédiaire pour les acteurs et /ou cultures (entre eux et pour eux) (designer-participant), co-créateur	[116 :11], [116 :23], [138 :7], [138 :10], [138 :11], [138 :13], [140 :1], [140 :6], [32 :1], [78 :18],
Designer comme « constructeur de consensus » (consensus builder) (consensuel)	[88 :2],
Designer en rapport aux relations de pouvoir, par exemple en fonction de contrôle (rôle négatif, à proscrire) (décideur)	[110 :19], [139 :7], [139 :8],
Designer pour aider le développement d'idées chez les participants (idéateur)	[110 :20], [137 :17],
Designer pour mettre au défi les participants (provocateur)	[110 :20],
Designer comme aide à la mise en oeuvre des solutions (réalisateur)	[115 :10], [127 :10],
Designer pour visualiser\représenter\articuler le « projet » (illustrer, rendre tangible, etc.) (esquisseur) Design processes that involve user participation concern issues of representation in the early stages of design, when users' needs and expectations are being expressed (113:2) Le développement des scénarios d'aménagement, à partir des propositions issues d'activités participatives précédentes, relève plutôt des professionnels de l'aménagement (107 :37)	[128 :6], [128 :4], [128 :5], [139 :7], [67 :5], [107 :37], [114 :28], [137 :17],
Designer pour une démarche éthique, scientifique, responsable (responsable)	[115 :25],
Designer comme rôdeur (« lurkers »)	[116 :11],
Designer comme organisateur de la collaboration dans le « projet »	[127 :8],
Designer comme gestionnaire des connaissances dans le « projet » (archiviste)	[128 :5],
Designer pour manœuvrer le processus du « projet » vers sa réalisation , ses objectifs (contextualiser, guider, accompagner, initier, outils, techniques, temps, etc.) (manoeuvreur/conducteur) the participatory designers had to negotiate the scope, terms, and methods of participation (139:25)	[139 :25], [114 :23], [137 :17],
Designer comme designer de systèmes	[128 :4], [139 :5], [139 :6], [139 :7], [139 :9],
Designer comme mentor	[137 :14], [137 :24],
Designer-facilitateur pour engager les autres acteurs dans le processus du « projet » de design (sporadiquement ou continuellement) (engageant)	[137 :15], [137 :16], [139 :8],
Designer comme émancipateur (comprend et crée les conditions qui permettent le changement, permet l'émancipation des autres, motive et guide les autres dans la collaboration et le partage de pouvoirs, forme, etc.) *^ (émancipateur)	[114 :23], [116 :3],
Socio-designer	[138 :8], [116 :3], [139 :7], [116 :4], [116 :15],

Outilleur, Outilleur, Outilleur, Outilleur, Outilleur, Outilleur, Conseillé, Conseillé, Conseillé, Critique, Visionnaire, Transformateur, Intermédiaire, Intermédiaire, Intermédiaire, Intermédiaire, Intermédiaire, Intermédiaire, Intermédiaire, Intermédiaire, Intermédiaire, Intermédiaire, Intermédiaire, Consensuel, Décideur, Décideur, Décideur, Idéateur, Idéateur, Provocateur, Réalisateur, Réalisateur, Esquisseur, Esquisseur, Esquisseur, Esquisseur, Esquisseur, Esquisseur, Esquisseur, Responsable, Rôdeur, Collaboration, Archiviste, Manoeuvreur/conducteur, Manoeuvreur/conducteur, Manoeuvreur/conducteur, Système, Système, Système, Système, Système, Mentor, Mentor, Engageant, Engageant, Engageant, Émancipateur, Émancipateur, Social, Social, Social, Social, Social	
EXPERT > facilitateur	
Le facilitateur est formé pour différentes responsabilités et tâches	[95 :4], [135 :22],
Facilitateur-chercheur	[139 :3], [139 :4],
La position neutre du facilitateur dans le « projet » (rôle établi ou équivoque) « the facilitator is not the expert or the voice of authority, instead, their role is a neutral position that encourages and empowers the group to actively engage in the workshop. the facilitator should be familiar with the project but does not need to hold all the answers.» 98:15	[95 :5], [95 :7], [98 :15], [109 :21], [135 :6], [135 :7], [135 :9], [137 :13],
Le facilitateur s'appuie sur la diversité/nature/cultures des participants pour adapter la manœuvre du processus du « projet » (ouvert)	[95 :9], [97 :60],
Facilitateur pour créer des liens avec les autres acteurs (relationniste)	[35 :2], [93 :1], [135 :9],
Facilitateur pour engager les autres acteurs dans le processus du « projet » de design (sporadiquement ou continuellement) (engageant)	[35 :6], [93 :1], [98 :13], [98 :17], [114 :19], [114 :32], [135 :5], [135 :15], [135 :30], [137 :5], [137 :16],
Facilitateur pour faire avancer les participants dans le processus du « projet » (productivité, recentrer, négocier, solutionner, etc.) vers l'objectif (fonceur) « other roles of the facilitator are to ask generative questions when the conversation begins to lull, maintain the agenda and goals, along with keeping time. » 98 :16	[93 :1], [98 :13], [98 :16], [98 :17], [98 :18], [109 :17], [114 :15], [114 :47], [135 :5], [135 :9], [135 :11], [135 :15], [135 :24],
Facilitateur pour manœuvrer le processus du « projet » vers sa réalisation , ses objectifs (contextualiser, guider, accompagner, initier, outils, techniques, temps, etc.) (manoeuvreur/conducteur)	[55 :12], [67 :12], [78 :28], [91 :31], [93 :1], [95 :3], [95 :5], [95 :7], [97 :60], [98 :16], [98 :17], [98 :35], [100 :19], [109 :10], [109 :17], [109 :21], [109 :25], [114 :11], [114 :15], [114 :32], [114 :47], [129 :2], [135 :5], [135 :6], [135 :15], [135 :22], [135 :24], [135 :29], [135 :30], [135 :31], [135 :32], [135 :33], [135 :34], [135 :35], [137 :13], [137 :17], [100 :27],
Facilitateur comme designer de séances ou d'évènements dans un but précis facilitateur-designer	[135 :5], [135 :9],
Facilitateur pour une démarche éthique, scientifique, responsable, discipliné (responsable)	[97 :60], [135 :15],
Facilitateur pour aider le développement d'idées ou de solutions chez les participants (idéateur)	[57 :4], [91 :22], [91 :23], [91 :31], [95 :5], [109 :17], [109 :21], [135 :9], [135 :15], [135 :31], [137 :17],
Facilitateur pour mettre au défi les participants (Provocateur)	[57 :4], [114 :19], [135 :15],
Facilitateur issu de la communauté pour recadrer l'approche de design (recadreur)	[57 :4],

Aidant, Aidant, Analyseur, Analyseur,Analyseur,Analyseur,Analyseur,Analyseur,Analyseur,Analyseur, Confortant, Confortant, Autoritaire, Directif, Informatif, Détendant, Suscitant, Supportant, Mentor	
EXPERT > CHERCHEUR	
Chercheurs comme producteurs de recherches universitaires (auteur)	[66 :2],
Chercheurs comme producteurs d'un design, d'une solution(chercheur-designer)	[66 :2], [70 :1],
Chercheurs comme enquêteur 'the researcher's task is not simply to listen to another's story: the researcher also needs to be open to being with the participant in a relationship' (140:6)	[78 :22], (140 :6),
Chercheurs comme mise en perspective du 'projet' the researchers adopted a phenomenological perspective to analyse the extent to which co-design relation- ships are interrupted by designers' natural attitudes and the possibility of employing the concept of layers of embodied relationship to improve participatory design. – 140:1	140 :1,
Chercheurs comme guide Associating a researcher to the design process in order to guide the data analysis may prove constructive. (109:25)	[78 :22],[109 :25],
Chercheurs comme méthodologie Associating a researcher to the design process in order to guide the data analysis may prove constructive. (109:25)	[109 :25]
Chercheurs comme facilitateurs	[78 :22],
Chercheurs comme agents de changement (transformateur)	[78 :22],[125 :4],
Chercheurs comme émancipateur	[78 :22],
Auteur, Enquêteur, Guide, Guide, Transformateur, Transformateur, Émancipateur, Perspective, Méthodologie, Méthodologie	
EXPERT > EXPERT EN SOI	
L'expert comme mobilisateur pour la démarche	[107 :40], [107 :104], [107 :157], [107 :158], [139 :15],
L'expert comme mentor co-apprenant dans une situation, permettant d' élever le niveau de conscience collective	[78 :34],
L'expert comme mentor, guidant les participants au travers le processus du « projet »	[78 :69], [111 :6], [114 :5],
L'expert comme instructeur	[78 :22],
L'expert comme universitaire	[78 :22],
L'expert comme spécialiste aidant ou participants au processus du « projet », comme à fournir un apport complémentaire au participants *^ (collaborateur)	[78 :22], [91 :23], [107 :5], [114 :11], [114 :46], [136 :16], [140 :3], [78 :69],
L'expert pour manœuvrer le processus du « projet » vers sa réalisation , ses objectifs (guider, accompagner, initier, outils, techniques, temps, etc.) *quand il n'est pas précisé que c'est le facilitateur (Manoeuvreur/conducteur)	[107 :41], [107 :43], [107 :56], [107 :114], [107 :113], [107 :112], [107 :105], [107 :147], [109 :25], [136 :12], [136 :13], [136 :14],

<p>Les rôles des experts s'influencent mutuellement dans la pratique et force donc le besoin de les revisiter, de les changer, cela les implémente aussi. Les rôles des experts et des non-experts s'influencent également.</p> <p>« Chambers contributes an understanding of the role of the professional in the process, ranging from investigator to facilitator, as well as insights concern- ing appropriate techniques and long-term outcomes” (114:15)</p> <p>“The participatory nature of co-creation activities aligns very well with the original proposition that, in empowering processes, the researcher has the role of an observer, intervener, facilitator, and agent of change (Rappaport, 1987). There is a clear parallel among the design contextual facilitation role (Aguirre et al, 2017; Body et al, 2010), the empowerment researcher role (Rappaport, 1987), and the roles of instructor, academic and career advisors in college: they are all increasingly replacing the role of expert by a process of mutual influence, create conditions for change that lead to development.” 78:22</p> <p>Roles change and become more complex: users become co-designers, while designers/researchers take on new tasks (Sanders & Stappers, 2008). (78:18)</p> <p>The scope of design in the fuzzy front end has widened. Next to product form, function, and usability, increasingly deeper levels of product experience regarding emotion, value, needs and dreams have become ingredients to inform the design process.</p> <p>More and more, companies ask for designers with research skills and designers that are able to design for the user experience.” (138:8)</p>	<p>[78 :22], [78 :63], [112 :8], [114 :21], [114 :47], [137 :18], [137 :17], [137 :19], [137 :20], [137 :22], [137 :23], [137 :24], [138 :8], [139 :11], [139 :23], [78 :18], [106 :2], [107 :148], [111 :5], [113 :7]*très bonne citation, [113 :8], [114 :15],</p>
<p>Les rôles des experts et des non-experts s'influencent :</p> <p>When engaged in a participatory design workshop the people who attend are part of the social process of design and play an active part in the issue/problem raising, discussion and decision making processes that are part of the early design stage of a project. The people who are com- monly known as the 'users' are active participants in the design process and hence the boundary between 'designer' and 'user' becomes blurred. (113 :7)</p>	

Acteurs [NEX] Non-experts

RÔLES DES NON-EXPERTS	PASSAGES CODÉS ASSOCIÉS
Membres d'une communauté évaluant les idées (représentant)	[55 :13], [114 :24],
Membres d'une communauté ou participants partageant de l'information ou des conseils, des idées (représentant)	[55 :13], [107 :52], [139 :2], [107 :21], [107 :23], [107 :25], [116 :24],
Participants membres d'une communauté marginalisée (représentant)	[114 :45], [116 :1], [116 :3], [114 :11], [114 :44], [116 :9], [75 :2], [97 :6], [97 :18], [97 :41], [107 :85], [91 :28],
(participant) Participants s' engageant dans le processus du « projet » (actifs, vifs) We initially set out to develop a practically applicable framework for the involvement and engagement of children as active participants in design processes at museums (109:24) [14 passages codés]	[57 :2], [100 :27], [111 :6], [111 :7], [139 :11], [107 :57], [107 :31], [107 :99], [107 :123],[109 :4], [109 :13], [109 :24], [113 :7], 138 :1

<p>Participants-designers (co-designers, co-constructeur, co-createurs) > actif</p> <p>[62 mentions]</p> <p>“Children are adventurous and unafraid to experiment, traits that make them excellent designers. Through exercises encouraging balanced relationship building, designing by doing, facilitation and idea creation, young people become designers of their own learning and equal partners with adults in the design process.” 61:4</p> <p>Contemporary participatory design argues for a more egalitarian idea of people as design partners. [112:4]</p> <p>The approach sees the end-user become a genuine partner in the design process. From research, right through to the product delivered at the market, this helps to ensure the result meets a real need and is accessible and usable. [72:4]</p> <p>In the design field, more users are involved at earlier stages of the process, even as co-designers or design partners (Scaife et al. 1997). (109:3)</p>	<p>[57 :2], [109 :3], [109 :6], [109 :7], [109 :11], [109 :17], [111 :6], [138 :10], [139 :25], [140 :1], [140 :3], [4 :1], [61 :4], [64 :5], [72 :4], [78 :10], [78 :14], [78 :66], [92 :1], [99 :6], [100 :16], [100 :21], [100 :24], [104 :5], [107 :96], [107 :97], [107 :99], [108 :20], [109 :2], [109 :3], [109 :4], [109 :13], [109 :18], [109 :21], [109 :24], [109 :25], [111 :3], [111 :10], [111 :13], [111 :8], [111 :21], [111 :24], [111 :25], [111 :27], [112 :4], [112 :17], [113 :7], [114 :26], [114 :28], [114 :31], [115 :16], [115 :17], [116 :1], [116 :3], [116 :7], [116 :8], [116 :21], [127 :10], [137 :17], [138 :1], [138 :14],</p>
<p>Participants comme générateurs d’information et de données sur l’usage ou l’expérience que sollicite le « projet » (expert de sa propre expérience, de l’analyse de la situation) < passif?</p> <p>[65 mentions]</p> <p>« Involving the participants in planning activities provides them with increased capacity to articulate their own needs in other situations » (139 :2).</p>	<p>[67 :19], [107 :11], [111 :6], [114 :11], [114 :15], [114 :47], [135 :27], [139 :25], [140 :3], [5 :3], [14 :6], [14 :19], [32 :1], [44 :1], [52 :2], [55 :4], [62 :4], [62 :10], [62 :15], [62 :16], [62 :26], [64 :2], [66 :4], [70 :1], [74 :4], [97 :15], [100 :7], [104 :8], [107 :12], [107 :13], [107 :19], [107 :26], [107 :35], [107 :72], [107 :73], [107 :82], [107 :84], [107 :85], [107 :86], [107 :89], [107 :92], [107 :95], [107 :104], [107 :137], [109 :3], [109 :14], [109 :25], [111 :2], [111 :11], [111 :13], [112 :15], [112 :17], [113 :12], [113 :21], [114 :27], [114 :29], [114 :31], [114 :44], [116 :1], [116 :8], [116 :21], [136 :17], [137 :17], [138 :1], [138 :14],</p>
<p>Participants comme utilisateur d’un système (service, etc.)**</p> <p>[61 mentions]</p> <p>Cette cueillette peut prendre la forme d’enquêtes sur le terrain (voir l’encadré) ou d’activités participatives réunissant des citoyens, des représentants d’organismes communautaires et des professionnels locaux. On recueille alors leurs observations et leurs témoignages en tant qu’usagers du territoire. (107 :73)</p> <p>In traditional participatory design (PD) research and practice, participants who live in the situation would be treated as the user (or worker) (Muller, 2002). (116:6)</p> <p>Different stakeholders are affected by enterprise development in different ways. Participatory methods enable better identification of WHO is affected in which ways. In particular they enable the voices of the very poor, women, children and vulnerable groups to be heard. (97:6)</p> <p>« The premise that no one knows their needs better than the users themselves is a central part of the philosophy behind a user-driven approach to interactive design (Saffer 2010). The flourishing of information technology has led to an understanding of the importance of involving the users and methodologies from the fields of participatory design, informant design, and cooperative inquiry have become increasingly popular when developing interactive digital products, especially with children (Nesset and Large 2004). » (109 :3)</p>	<p>[128 :4], [139 :22], [139 :23], [4 :2], [14 :2], [14 :6], [55 :4], [67 :5], [70 :1], [75 :1], [78 :13], [97 :6], [98 :10], [98 :9], [98 :12], [100 :8], [101 :21], [102 :11], [104 :11], [104 :13], [105 :1], [105 :2], [105 :3], [107 :5], [107 :6], [107 :12], [107 :18], [107 :19], [107 :25], [107 :31], [107 :37], [107 :56], [107 :57], [107 :73], [107 :78], [107 :84], [107 :85], [107 :92], [107 :94], [107 :98], [107 :100], [107 :102], [107 :104], [107 :118], [107 :121], [107 :136], [109 :3], [109 :16], [109 :23], [111 :10], [111 :11], [111 :13], [112 :4], [112 :13], [112 :17], [113 :12], [114 :27], [116 :6], [125 :4], [127 :10], [137 :17],</p>
<p>(Participants) comme aide à la mise en oeuvre des solutions</p> <p>[3 passages codés]</p>	<p>[107 :123], [114 :11], [107 :31],</p>

<p>Participant comme représentant de leur communauté ou d'eux même (acteurs locaux, promoteurs)</p> <p>(30 mentions)</p>	<p>[34 :1], [47 :1], [78 :47], [92 :1], [102 :9], [102 :11], [105 :1], [107 :19], [107 :35], [107 :37], [107 :51], [107 :52], [107 :56], [107 :57], [107 :64], [107 :78], [107 :82], [107 :89], [107 :92], [107 :121], [107 :137], [107 :137], [114 :29], [114 :31], [114 :32], [115 :17], [116 :15], [116 :21], [116 :24], [125 :4],</p>
<p>Participants comme preneur d'un nouveau pouvoir (codécideurs, décideurs, agent de changement, apprenant, prioriser, etc.)**</p> <p>(49 mentions)</p> <p>« The belief that the outside expert is in the best position to analyze and use information to make decisions (RRA) yields to one where local people are believed to be in the best position to analyze situations, make decisions, and en- act plans.” 114:11</p> <p>Il y différents types de décideurs, ceux ayant des des pouvoirs décisionnels important et ceux en ayant moins ou pas. Dans tous les cas, les participants peuvent avoir un rôle de décideurs.</p> <p>Since 1999, we have been working on a particular kind of participatory modelling we call “self-design”. “Self-design” means letting participants design their own conceptual framework of is- sues and goals with no inputs from facilitators, modellers, or scholars’ perceptions (d’Aquino et al., 2003; d’Aquino and Bah, 2013). The process has three main stages which specifically focus on letting participants decide on all the crucial elements (111:6)</p>	<p>[114 :11], [114 :15], [114 :47], [135 :27], [139 :11], [139 :25], [67 :5], [67 :11], [78 :14], [91 :27], [99 :6], [100 :8], [100 :16], [101 :20], [105 :1], [105 :3], [107 :6], [107 :13], [107 :36], [107 :56], [107 :57], [107 :79], [107 :87], [107 :89], [107 :97], [107 :99], [107 :102], [107 :108], [107 :121], [107 :123], [107 :125], [107 :136], [107 :144], [108 :24], [111 :13], [111 :21], [111 :23], [111 :24], [111 :27], [113 :7], [113 :9], [113 :10], [114 :29], [114 :31], [114 :45], [115 :17], [125 :4], [127 :10], , [111 :6]</p>
<p>(Participants) comme co-facilitateurs du processus</p> <p>(7 passages codés)</p>	<p>[97 :60], [78 :66], [78 :68], [127 :10],</p>
<p>Participants-spécialistes, professionnels)**</p> <p>(45 mentions)</p> <p>From the organisers’ points of view, the general characteristics of this lab revealed the significance of this type of attempt to convey the ideas of design participation. First, this is a teamwork-based activity composed of heterogeneous participants who bring different knowledge, skills and expertise to the design process and finally shape an innovation (Cross and Cross 1995, Chen 2005). (140 :3)</p> <p>Throughout the article, the authors describe the processes of co-design with the participation of a diverse, cross-cutting team of people working jointly with this method: "interaction design experts", "field experts", educators, museologists, etc. and "expert users", in this case children. (5 :3)</p>	<p>[97 :60], [114 :47], [116 :24], [126 :1], [135 :9], [140 :3], [5 :3], [14 :1], [14 :6], [42 :6], [55 :4], [64 :2], [67 :9], [91 :27], [104 :8], [105 :2], [105 :3], [101 :23], [102 :11], [107 :8], [107 :6], [107 :12], [107 :21], [107 :23], [107 :25], [107 :57], [107 :64], [107 :78], [107 :86], [107 :89], [107 :92], [107 :123], [107 :128], [109 :26], [111 :25], [112 :4], [112 :13], [112 :17], [114 :17], [114 :45], [116 :8], [116 :15], [116 :23], [127 :10],</p>
<p>(Participant) pour manœuvrer le processus du « projet » vers sa réalisation, ses objectifs (guider, accompagner, initier, outils, techniques, temps, etc.)</p> <p>(6 passages codés)</p>	<p>[111 :20], [111 :21], [114 :46], [107 :144], [114 :24], [116 :21],</p>
<p>(spécialiste) Participants-experts pour marquer les jalons importants du processus du « projet »</p>	<p>[107 :131], [107 :136], (111 :6), (116 :10),</p>
<p>Participants-chercheurs</p> <p>There is a growing need for designers with research skills and designers that are able to design for the user experience, next to or instead of technical issues (138 :7)</p> <p>Thus, each workshop participant had the opportunity to serve as a researcher on their own team and also as a participant for another team. (100:27)</p> <p>(2 passages codés)</p>	<p>[100 :27], [138 :8], [112 :17],</p>

Acteurs locaux pour établir un cadre de fonctionnement représentatif des participants du « projet » (représentant)	[107 :51], [107 :52], [107:106],
Comité de suivi constitué des acteurs locaux pour structurer le suivi en cours de processus (représentant)	[107 :121],
<p>Les participants acquièrent des compétences et des habiletés, des savoirs en cours de « projet », liés aux experts présents, ce qui implémente leur rôle (autonome)</p> <p>Ehn & Kyng [24] argue that design for and designs by users are unacceptable and infeasible. Users need understanding; and learning in order effectively to take part in the process. Axtell et al. argue that “a user’s work in development should be adequately supported (i.e. with clear goals and access to appropriate information and knowledge sources).” [1, p340]. Therefore, it is necessary to set up explicit expectations of mutual learning at the beginning of a project, and to support development of skills as the project progresses. Ehn & Kyng [24] talk of 'pre-qualification' of users. (139 :18)</p> <p>The participants typically undertake the two principal roles of users and designers where the designers strive to learn the realities of the users’ situation while the users strive to articulate their desired aims and learn appropriate technological means to obtain them”. (67:5)</p> <p>When engaged in a participatory design workshop the people who attend are part of the social process of design and play an active part in the issue/problem raising, discussion and decision making processes that are part of the early design stage of a project. The people who are commonly known as the ‘users are active participants in the design process and hence the boundary between ‘designer’ and ‘user’ becomes blurred. (113 :7)</p> <p>138 :10 : Primary goal of the courses is to establish a mindset change, i.e., understanding how the different roles of designer, user, and researcher can merge.</p>	<p>[111 :3], [111 :5], [111 :6], [111 :7], [111 :9], [111 :11], [111 :25], [111 :28], [113 :7], [113 :8]* très bonne citation, [114 :23], [116 :9], [116 :21],</p> <p>[109 :6], [67 :5], [137 :22], [137 :23], [139 :18], [139 :19], [139 :21], [139 :23], [78 :18], [106 :2], [107 :148],</p> <p>+ 104 :5 et 104 :6</p> <p>24 PC</p> <p>[78 :22], [78 :63], [112 :8], [114 :21], [114 :47], [137 :18], [137 :17], [137 :19], [137 :20], [137 :22], [137 :24], [138 :8], [139 :11], [107 :148], *très bonne citation, [114 :15],</p> <p>15 PC</p>

ANNEXE 6 : PASSAGES CODÉS DE LA COMPOSANTE [D-2] DYNAMIQUES SOCIALES

	DYNAMIQUES SOCIALES	PASSAGES CODÉS ASSOCIÉS
1	<p>Une diversité de d'acteurs experts comme de non-experts travaillant conjointement dans le « projet » est important pour développer des solutions appropriées</p> <p>29 PC</p> <p>5 :3 the processes of co-design with the participation of a diverse, cross-cutting team of people working jointly with this method: "interaction design experts", "field experts", educators, museologists, etc. and "expert users", in this case children.</p> <p>115:27 Regardless of their viability, they attempt to secure urgently needed resources and competences through joint efforts and new partnerships, all of which induce the development of the collaboration network.</p> <p>62:33 Transferring the control of the study promises more multi-dimensional data with greater variety and from further perspectives (Rogers, 2011), which brings the participants and researchers together in the exploration, rather putting them in opposite roles.</p> <p>+ 105:1</p>	<p>[5 :3], [60 :5], [62 :33], [64 :2], [67 :17], [68 :1], [70 :1], [78 :40], [105 :1], [107 :51], [107 :130], [107 :147], [107 :152], [111 :18], [111 :19], [111 :21], [115 :27], [116 :23], [116 :24], [125 :4], [127 :1], [132 :3], [132 :5], [135 :22], [139 :23], [140 :3], [140 :11],</p>
2	<p>S'effectue dans un mouvement de « retour du balancier » en matière de pouvoir (empowerment) envers les non-experts</p> <p>17 PC</p>	<p>[13 :1], [64 :2], [67 :1], [72 :4], [76 :1], [107 :36], [107 :161], [110 :3], [111 :21], [114 :2], [114 :19], [114 :15], [114 :23], [114 :45], [115 :10], [125 :4], [139 :11],</p>
3	<p>Les acteurs non-experts peuvent exercer une influence parfois prenant la forme d'un contre-pouvoir (groupes d'intérêts, mouvements sociaux, etc.) dans le processus de prise de décision ou envers les décideurs (acteurs influents)</p> <p>9 PC</p>	<p>[114 :45], [114 :46], [132 :1], [132 :2]**définition, [132 :3], [132 :4], [132 :6], [132 :7], [139 :22],</p>
4	<p>La participation ou l'engagement de non-experts peut être impactée par un rapport favorable ou défavorable à l'expertise, pouvant augmenter ou réduire le pouvoir, l'influence et l'engagement des non-experts (marginalisation, formation, etc.)</p> <p>16 PC</p>	<p>[64 :2], [102 :10], [107 :12], [107 :13], [107 :97], [107 :123], [112 :17], [116 :3], [116 :23], [116 :24], [132 :3], [137 :1], [137 :2], [139 :22], [140 :2], [140 :3],</p>
5	<p>L'approche participative établit des rapports collaboratifs entre les différents acteurs impliqués dans le développement du « projet »</p> <p>23 PC</p> <p>14 :3 Participatory design methodology is well suited for use in healthcare, as it establishes a collaboration with frontline HCPs to develop practical solutions that correspond with frontline needs</p> <p>74:27 Bjerkan et al. (10) emphasized that PD is necessary for constructive collaboration between developers and participants.</p> <p>76:1 "The concern that we had was that a lot of developers were going to the island, and helping even when they don't understand the context, they</p>	<p>[14 :3], [67 :5], [74 :27], [76 :1], [78 :10], [78 :66], [92 :1], [104 :5], [105 :1], [106 :1], [107 :56], [107 :152], [112 :4], [114 :31], [115 :10], [115 :13], [115 :27], [126 :2], [127 :1], [128 :3], [137 :4], [140 :1], [140 :2],</p>

	<p>don't understand the culture of the country. It's very different...Through participatory design, we collaborate</p> <p>107:152, 114:31, 126:2</p>	
6	<p>L'approche participative établi des rapports coopératifs entre les différents acteurs impliqués dans le développement du « projet »</p> <p>2 PC</p>	[132 :3], [132 :6],
7	<p>L'approche participative établi des rapports consensuels entre les différents acteurs impliqués dans le développement du « projet »</p> <p>4 PC</p>	[107 :100], [107 :103], [107 :152], [116 :11],
8	<p>L'approche participative sert à entraîner un rapprochement entre les acteurs liés par un problème commun</p> <p>15 PC</p>	[107 :103], [107 :118], [107 :152], [112 :4], [114 :29], [114 :31], [115 :10], [115 :18], [115 :20], [115 :21], [115 :27], [116 :24], [132 :11] ***(neutralité politique), [139 :8], [139 :13],
9	<p>L'approche est basée sur les rapports entre experts et non-experts dans le processus de production de données, de connaissances et d'expériences (informations) menant au développement d'une solution</p> <p>14 PC</p>	[60 :2], [61 :2], [62 :33], [107 :5], [105 :2], [107 :51], [107 :97], [107 :100], [109 :8], [112 :7], [113 :2], [114 :2], [114 :23], [137 :16],
10	<p>Les perceptions des acteurs experts et non-experts influencent le fonctionnement d'une approche participative du « projet », comme la dynamique de groupe</p> <p>2 PC</p>	[109 :8], [115 :25],
11	<p>L'approche participative s'inscrit dans des rapports de pouvoir ou d'influence des dynamiques de groupes entre experts et non-experts</p> <p>10 PC</p>	[114 :17], [114 :19], [114 :23], [114 :26], [125 :4], [132 :1], [137 :16], [139 :7], [139 :8], [139 :22],
12	<p>Une distribution débalancée (déséquilibre) du pouvoir entre une diversité d'acteurs peut menacer le fonctionnement et l'objectif d'une approche participative du « projet » de design</p> <p>8 PC</p>	[60 :3], [97 :60], [109 :21], [116 :24], [132 :5], [137 :4], [139 :22], [140 :1]
13	<p>La présence d'acteurs influents peut impacter la participation ou l'engagement d'autres acteurs moins influents (au sens de l'améliorer ou de la limiter)</p> <p>11 PC</p>	[60 :3], [60 :15], [64 :2], [78 :58], [102 :10], [112 :17], [116 :24], [132 :3], [137 :16], [139 :8], [140 :2],
14	<p>La présence ou l'engagement de certains acteurs influents peut perpétuer des pratiques, des symboles, etc. que l'approche participative questionne ou tente de mettre à jour, d'améliorer</p> <p>14 PC</p>	[60 :4], [76 :1], [102 :10], [110 :2], [110 :16], [111 :10], [111 :24], [112 :17], [115 :26], [128 :4], [128 :10], [128 :11], [132 :3], [132 :5],
15	<p>La présence d'acteurs influents peut augmenter ou limiter le développement d'une compréhension des besoins, valeurs et intérêts réels des acteurs concernés par le « projet »</p> <p>8 PC</p>	[60 :4], [60 :7], [102 :10], [107 :13], [110 :16], [114 :29], [114 :46], [132 :3],
16	<p>La présence et l'engagement d'acteurs influents détenant des pouvoirs spécifiques ou non peut impacter la concrétisation du « projet »</p> <p>5 PC</p>	[107 :158], [111 :19], [111 :21], [114 :46], [115 :25],

17	La présence ou l'allocation de certains acteurs influents détenant des pouvoirs spécifiques dans le « projet » peut crédibiliser la démarche entreprise, en gage d'assurance de la réalisation 4 PC	[107 :137], [107 :157], [114 :46], [132 :3],
18	Dans une approche participative du « projet », l' expert doit connaître les dynamiques sociales de la communauté dans laquelle il exerce sa pratique pour pouvoir surmonter les défis que peuvent entraîner des conflits interpersonnels, culturels, disciplinaires, etc. 10 PC	[78 :67], [110 :19], [114 :28], [116 :11], [116 :12], [116 :13], [116 :19], [116 :23], [116 :24], [139 :17],
19	Un respect des dynamiques relationnelles et rapports de pouvoir liés aux communautés culturelles, disciplinaires, etc. participant au « projet » doit être considéré dans l'approche participative du « projet » 12 PC	[60 :15], [68 :2], [75 :2], [76 :1], [98 :2], [107 :59], [112 :13], [113 :14], [116 :24], [137 :4], [140 :1], [140 :2],
20	La propriété des données peut être le sujet de conflits relationnels entre les experts et les non-experts 3 PC	[60 :16], [62 :18], [109 :8],
21	Les dynamiques sociales, tout comme le développement de solutions dans une approche participative du « projet » peuvent être influencées par la communication entre les acteurs 8 PC	[66 :2], [107 :103], [113 :20], [113 :21], [113 :22], [113 :23], [113 :24], [140 :11],
22	L'approche participative soulève des tensions ou des conflits. L'identification de tensions ou de conflits dans les dynamiques sociales des acteurs impliqués dans une approche participative du « projet » peut révéler des besoins, valeurs et intérêts nécessaires au développement d'une solution 5 PC	[66 :3], [110 :20], [114 :19], [128 :4], [132 :6],
23	Les valeurs ou besoins des acteurs influents et des acteurs moins influents tendent à se compléter plutôt qu'à entrer en conflit , formant un tout sur lequel peut se baser le développement du « projet » (complétion) 4 PC	[67 :16], [111 :17], [111 :18], [112 :4]
24	L'approche participative du « projet » peut être caractérisée par le fait d'encourager des rapports équilibrés, égalitaires et/ou équitables, représentatifs entre les acteurs participants *lien avec pouvoirs débalancés 18 PC 107 :12 Certains citoyens dotés de compétences techniques peuvent jouer un rôle important en s'impliquant dans un projet. En apportant leurs connaissances, ils viennent équilibrer les arguments des spécialistes. Au fil de leurs implications, les citoyens sont également susceptibles de développer une expertise collective. 107 :64 Une diversité de citoyens et d'acteurs est nécessaire pour assurer une certaine représentativité de la communauté. 111 :18 In order to balance power relationships between local and national stakeholders, each step of the self design process (see above 2.2) is first organized at the local level and afterwards at the national level. 112:4,	[78 :40], [107 :12], [107 :64], [107 :147], [107 :152], [109 :8], [111 :18], [112 :4], [112 :13], [113 :13], [114 :39], [115 :13], [116 :24], [132 :3], [132 :6], [132 :11], [139 :23], [140 :11],

ANNEXE 7 : DESCRIPTION DES [D-2] DYNAMIQUES SOCIALES

Dynamiques sociales		Nombre de passages codés associés
Mots clés	Description	
Conjointement	Une diversité de d'acteurs experts comme de non-experts travaillant conjointement dans le « projet » est important pour développer des solutions appropriées	29
Collaboratif	L'approche participative établi des rapports collaboratifs entre les différents acteurs impliqués dans le développement du « projet »	23
Équilibre	L'approche participative du « projet » peut être caractérisée par le fait d'encourager des rapports équilibrés, égalitaires et/ou équitables, représentatifs entre les acteurs participants	18
Émancipation	S'effectue dans un mouvement de « retour du balancier » en matière de pouvoir envers les non-experts	17
Expertise	La participation ou l'engagement de non-experts peut être impactée par un rapport favorable ou défavorable à l'expertise, pouvant augmenter ou réduire le pouvoir, l'influence et l'engagement des non-experts (marginalisation, formation, etc.)	16
Rapprochement	L'approche participative sert à entraîner un rapprochement entre les acteurs liés par un problème commun	15
Information	L'approche est basée sur les rapports entre experts et non-experts dans le processus de production de données, de connaissances et d'expériences (informations) menant au développement d'une solution	14
Niveau	Le niveau de pouvoir ou d'influence des acteurs non-experts du « projet » dépend du niveau de participation déterminé pour approcher le développement participatif du « projet » (échelles de participation)	14
Perpétuer	La présence ou l'engagement de certains acteurs influents peut perpétuer des pratiques, des symboles, etc. que l'approche participative questionne ou tente de mettre à jour, d'améliorer	14
Autorité	Dans une approche participative du « projet » l'expert court le risque d'exercer une certaine autorité sur les non-experts, les généralisant ou les intimidant	12
Respect	Un respect des dynamiques relationnelles et rapports de pouvoir liés aux communautés culturelles, disciplinaires, etc. participant au « projet » doit être considéré dans l'approche participative du « projet »	12
Impacter	La présence d'acteurs influents peut impacter la participation ou l'engagement d'autres acteurs moins influents (au sens de l'améliorer ou de la limiter)	11
Défi	Dans une approche participative du « projet », l'expert doit connaître les dynamiques sociales de la communauté dans laquelle il exerce sa pratique pour pouvoir surmonter les défis que peuvent entraîner des conflits interpersonnels, culturels, disciplinaires, etc.	10
Pouvoir	L'approche participative s'inscrit dans des rapports de pouvoir ou d'influence des dynamiques de groupes entre experts et non-experts	10
Contre-pouvoir	Les acteurs non-experts peuvent exercer une influence parfois prenant la forme d'un contre-pouvoir (groupes d'intérêts, mouvements sociaux, etc.) dans le processus de prise de décision ou envers les décideurs (acteurs influents)	9
Interaction	L'approche participative encourage l'interaction des rapports de pouvoir et d'influence entre les acteurs du « projet », comme moyen d'action à la disposition des acteurs	9

Communication	Les dynamiques sociales, tout comme le développement de solutions dans une approche participative du « projet » peuvent être influencées par la communication entre les acteurs	8
Compréhension	La présence d'acteurs influents peut augmenter ou limiter le développement d'une compréhension des besoins, valeurs et intérêts réels des acteurs concernés par le « projet »	8
Déséquilibre	Une distribution débalancée (déséquilibre) du pouvoir entre une diversité d'acteurs peut menacer le fonctionnement et l'objectif d'une approche participative du « projet » de design	8
Levier	Certains acteurs influents détiennent des pouvoirs spécifiques, comme des leviers pour concrétiser les solutions	8
Déterminé	Le niveau de participation des non-experts dans le « projet » est déterminé à l'avance par des acteurs influents ou des experts, selon l'objectif des acteurs influents ou des experts face à cette participation	7
Concrétisation	La présence et l'engagement d'acteurs influents détenant des pouvoirs spécifiques ou non peut impacter la concrétisation du « projet »	5
Tension	L'approche participative soulève des tensions ou des conflits. L'identification de tensions ou de conflits dans les dynamiques sociales des acteurs impliqués dans une approche participative du « projet » peut révéler des besoins, valeurs et intérêts nécessaires au développement d'une solution	5
Crédibiliser	La présence ou l'allocation de certains acteurs influents détenant des pouvoirs spécifiques dans le « projet » peut crédibiliser la démarche entreprise, en gage d'assurance de la réalisation	4
Complétion	Les valeurs ou besoins des acteurs influents et des acteurs moins influents tendent à se compléter plutôt qu'à entrer en conflit, formant un tout sur lequel peut se baser le développement du « projet » (complétion)	4
Consensuel	L'approche participative établit des rapports consensuels entre les différents acteurs impliqués dans le développement du « projet »	4
Convaincre	Le niveau de pouvoir ou d'influence des experts impacte la capacité de ces derniers à convaincre des acteurs influents comme des décideurs ou à conduire le changement attendu par la démarche	3
Productif	L'approche participative du « projet » peut être caractérisée par le fait d'encourager des rapports productifs entre les acteurs participants	3
Propriété	La propriété des données peut être le sujet de conflits relationnels entre les experts et les non-experts	3
Coopératif	L'approche participative établit des rapports coopératifs entre les différents acteurs impliqués dans le développement du « projet »	2
Perception	Les perceptions des acteurs experts et non-experts influencent le fonctionnement d'une approche participative du « projet », comme la dynamique de groupe	2
Compétence	L'expert pratiquant dans une approche participative du « projet » devrait détenir une compétence particulière dans les dynamiques sociales du « projet » (relations interpersonnelles, connaissance du politique)	2
Neutralité	Une approche participative arborant une forme de neutralité politique favoriserait la création de liens entre les acteurs du « projet »	1

ANNEXE 8 : PASSAGES CODÉS DE LA COMPOSANTE [C-1] RESPONSABILITÉ DES ACTEURS

Acteurs [EX] Experts

	RESPONSABILITÉS DES ACTEURS EXPERTS	PASSAGES CODÉS ASSOCIÉS
1	Faire émerger les besoins et valeurs des communautés pour nourrir le « projet » 9pc	[11 :1], [107 :117], [110 :9], [113 :13], [113 :16], [116 :11],[116 :12], [138 :14], [139 :21],
2	Trouver ou développer des solutions alternatives et réaliste ou de meilleures solutions, plus appropriées que celles en place 14 pc	[11 :1], [14 :8], [22 :1], [46 :3], [46 :7], [78 :22], [88 :6], [107 :30], [107 :106], [107 :107], [107 :108], [107 :110], [111 :17], [136 :11],
3	Supporter les publics participants dans le design et la production d'idées, de solutions 8PC	[107 :105], [108 :20], [109 :6], [109 :13], [109 :21], [109 :25], [111 :6],[137 :17],
4	Assurer la cohérence et la continuité entre les visions ou besoins réels des utilisateurs et les contextes d'intervention, les objectifs du « projet » ou les solutions trouvées 26pc 14 :8 These personas were used by the design team and workshop participants to keep all potential users of the signage in mind and make sure that design alternatives were meeting the goals and needs of specific users. 22:1 The architectural plans were studied and finalized under the supervision of the future inhabitants, based on the specific needs of each of the families. "This served us as a tool to give a different approach to this type of urbanism. If we had not politicized this construction, we would have fallen into the error of reproducing the family model advocated by capital: housing spaces conceived only for a male and a female, even changing their skin color... But we said no, because here there is a prototype of a different family. Our goal was to build a community." 35:3 Conducting a truly participatory consultation process, Kjer says, takes time, but is worth it. "The benefit is that the park or garden or the amenity you're designing reflects the community. It has the things they are going to want to use," Kjer tells Next City. 47:1 "Working with people shows you that projects can be messy, that project management has to be flexible, and that every step of the way, you have to ensure the project is tailored to the needs of the community members who become active participants in the project."	[14 :8], [14 :16], [16 :1], [22 :1], [33 :1], [35 :3], [47 :1], [48 :2], [55 :3], [62 :3], [83 :1], [88 :6], [100 :15], [107 :24], [107 :100], [107 :105], [107 :106], [107 :107], [107 :111], [107 :122], [107 :122], [107 :141], [107 :143], [111 :18], [116 :11], [128 :8],
5	Veiller avec authenticité , à une prise en compte de tous les utilisateurs concernés par le « projet » et leur bagage 6pc	[14 :8], [16 :1], [22 :1], [55 :3], [60 :4], [60 :13]
6	Valoriser les points de vue, les perspectives, opinions, intérêts et voix des publics participants, entre autres des publics marginalisés 15 pc	[78 :46], [97 :42], [107 :108], [107 :144], [109 :6], [109 :25], [110 :10], [111 :17], [114 :19], [116 :11], [128 :8], [128 :11], [128 :12], [135 :31], [139 :19],

7	<p>Valoriser la participation et mesurer la satisfaction des différents publics participants (appréciation, rétro-action, attention, etc.) afin de mieux connaître leur appréciation de l'expérience</p> <p>4pc</p>	[78 :46], [78 :57], [107 :141], [109 :25],
8	<p>Trouver et solliciter les bons publics, des publics diversifiés, les publics critiques/leviers/importants pour le projet</p> <p>25 pc</p> <p>107 :67 Une liste des acteurs présents sur le territoire a été dressée et la pertinence de chacun pour le projet a été évaluée. Chaque acteur a été positionné dans une grille, afin d'estimer le type et l'intensité des liens à établir avec lui au cours du projet.</p> <p>114 :39 This result is not surprising since traditional participation techniques tend to focus on quantity of participants instead of attempting to ensure appropriate representation of population. The students did attempt to deepen representation for the participatory exercises by contacting potential participants directly, but time constraints and a lack of social connections within El Monte limited their effectiveness. For instance, due to logistical and social barriers, the interviews and sampling team engaged mostly Hispanic men in their participatory discussions, rather than youths, women (particularly single mothers), and senior residents of El Monte. With additional time, the teams could have conducted more research to identify the marginalized groups, developed needed social relationships, and conducted more effective outreach efforts.</p>	[62 :11], [70 :1], [91 :28], [91 :29], [107 :21], [107 :37], [107 :43], [107 :52], [107 :56], [107 :65], [107 :66], [107 :67], [107 :70], [107 :107], [107 :108], [107 :110], [107 :125], [107 :130], [109 :20], [110 :13], [114 :39], [116 :24], [128 :11], [128 :12], [136 :12],
9	<p>Répondre aux désirs et attentes qu'ont différents publics concernés par le « projet » en prenant part aux échanges</p> <p>7 pc</p>	[39 :3], [60 :13], [107 :100], [107 :158], [107 :160], [116 :12], [136 :5],
10	<p>Encourager et/ou assurer un processus démocratique*</p> <p>12pc</p>	[60 :3], [60 :4], [78 :29], [107 :108], [107 :117], [107 :147], [109 :21], [111 :18], [114 :4], [114 :19], [132 :5], [132 :6],
11	<p>Engager les différents publics concernés par le « projet » dans un processus de design qui leur est adapté, tout comme il est adapté au « projet » lui-même</p> <p>29 pc</p> <p>66 :1 Crystal and I met during an intersession workshop in participatory design, where researchers collaboratively designed products with and for particular communities. We worked with the Perkins School to co-design a 3D-printed visualization of a time-series chart for people who are blind.</p> <p>78:46 Items measuring guidance (“My mentor helped me understand the steps toward success”) and power-sharing (“I felt my mentor valued my voice, we exchanged ideas and work collaboratively”) were adapted from the Youth-Adult Partnership Rubric (Wu et al., 2014).</p> <p>107:137 Cela ne signifie pas d'impliquer tout le monde, tout le temps. Chaque étape du développement d'un projet appelle une forme de participation appropriée pour bien prendre en compte les idées de chaque partie prenante et assurer l'efficacité du processus.</p> <p>107 :70 d'adopter une approche spécifique à chaque acteur pour optimiser sa participation.</p>	[39 :6], [66 :1], [78 :46], [99 :5] [99 :10], [107 :37], [107 :42], [107 :43], [107 :52], [107 :70], [107 :111], [107 :113], [107 :151], [107 :159], [109 :2], [109 :13], [109 :16], [111 :7], [113 :17], [114 :15], [114 :40], [116 :11], [116 :20], [116 :22], [116 :24], [135 :30], [135 :31], [137 :17], [139 :19],
12	<p>Coordonner les différents aspects et ressources d'une approche participative du « projet » (suivi, définitions des grandes lignes, planification, implications des divers groupes d'acteurs, etc.)</p> <p>18 pc</p>	[39 :6], [46 :3], [46 :6], [55 :8], [62 :18], [107 :42], [107 :43], [107 :52], [107 :53], [107 :59], [107 :121], [107 :151], [107 :160], [111 :17], [111 :18], [135 :31], [136 :3], [136 :10],

13	<p>Assurer la compétence de l'équipe d'experts mandaté pour le « projet », envers les besoins propres du « projet » et des participants sollicités</p> <p>8 pc</p>	[62 :17], [62 :27], [97 :43], [107 :43], [107 :114], [107 :151], [114 :19], [136 :9]
14	<p>Identifier le vrai problème, sa complexité, ses potentiels et l'affronter, le défier, etc.</p> <p>11 pc</p>	[39 :6], [46 :6], [46 :7], [46 :8], [48 :2], [57 :21], [107 :76], [107 :130], [116 :11], [135 :2], [135 :31],
15	<p>Communiquer, informer et vulgariser le « projet », son contexte et ses méthodes aux différents publics concernés par son avancement</p> <p>15 pc</p>	[46 :3], [91 :30], [107 :37], [107 :43], [107 :105], [107 :111], [107 :114], [107 :121], [107 :130], [107 :142], [107 :159], [108 :23], [109 :16], [109 :25], [114 :24],
16	<p>Gérer les informations qui concernent le « projet » et les données produites en cours de processus (structure, organisation, interprétation, synthèse, etc.)</p> <p>19 pc</p>	[55 :8], [62 :3], [62 :18], [62 :32], [107 :20], [107 :24], [107 :43], [107 :52], [107 :74], [107 :86], [107 :106], [107 :108], [107 :117], [107 :121], [107 :140], [109 :25], [113 :13], [113 :14], [136 :4],
17	<p>Apprendre ou connaître le rapport qu'ont les différents publics participants au « projet » et envers les données qu'ils produisent (Authentique vs. Symbolique, etc.)</p> <p>9 pc</p>	[60 :3], [60 :4], [60 :7], [62 :18], [107 :140], [107 :157], [109 :25], [114 :49], [136 :12],
18	<p>Assurer un processus éthique (privé, anonyme, transparent, équitable, critique, évaluation, bien fondé, biais, éthique de travail, révision, etc.)</p> <p>27 pc</p> <p>Another big consideration is planning and communicating the extent of the collaboration, which is especially important when collaborating with marginalized communities. That means researchers clearly communicating their intentions and goals. (66 :2)</p>	[62 :18], [63 :2], [66 :2], [78 :29], [97 :61], [102 :6], [107 :43], [107 :71], [107 :105], [107 :114], [107 :140], [107 :141], [107 :142], [107 :143], [107 :144], [107 :147], [107 :158], [109 :25], [110 :11], [110 :16], [110 :21], [114 :40], [116 :22], [116 :24], [136 :4], [136 :10], [136 :12],
19	<p>Veiller à mettre en place un espace et des conditions d'expression ou d'échanges adéquats pour les publics participants (modération, facilitation, bons outils, bonnes techniques, etc.)</p> <p>*Me fait penser que le designer devient l'expert de l'Espace d'échange, design cet espace et ses composantes pour encourager l'échange, la création, l'émancipation. (ref. : espace de délibération légitime)</p> <p>45 pc</p> <p>62 :18 During the focus group discussion, brainstorming session and evaluation interviews, participants were arranged with a safe and comfortable environment to express their opinions. During the evaluation, participants were informed about the potential risks and were provided assistance when they requested. The evaluation environment provided participants safe feeling and freedom to carry out their own actions (Landauer, 1988).</p> <p>91:30 Moderation was aimed at providing a safe environment for equal participation, and facilitation was adopted to enhance knowledge sharing between stakeholders and to enhance creativity.</p> <p>97:42 Explicit attempts are likely to be needed to include the very poor, women and socially excluded and also to ensure that they are not only present, but their voices are heard. This requires careful attention to the participatory process: who participate es which may require particular attention to location and timing, how they participate which may require separate meetings or special allocation of time to particular participants.</p>	[62 :18], [62 :27], [78 :22], [78 :40], [78 :57], [91 :30], [97 :42], [97 :43], [97 :61], [100 :15], [107 :22], [107 :43], [107 :52], [107 :53], [107 :59], [107 :86], [107 :101], [107 :113], [107 :147], [107 :152], [109 :9], [109 :20], [109 :21], [109 :25], [110 :10], [110 :11], [110 :20], [111 :7], [113 :17], [114 :5], [128 :5], [128 :6], [128 :7], [128 :11], [128 :12], [135 :2], [135 :29], [135 :31], [136 :5], [136 :6], [136 :8], [136 :12], [139 :18], [139 :19], [139 :21],
20	<p>Supporter le partage de connaissances et d'expériences et l'apprentissage mutuel entre une variété de participants</p>	[67 :5], [78 :34], [91 :30], [107 :43], [107 :113], [107 :152], [113 :16], [114 :31],

Acteurs [NEX] Non-experts

	RESPONSABILITÉS DES ACTEURS NON-EXPERTS	PASSAGES CODÉS ASSOCIÉS
1	<p>S'impliquer dans la prise de décisions au cours du processus du « projet » (identifier, diagnostiquer, évaluer, prioriser, choisir, décider, influencer, négocier, etc.)</p> <p>22 pc</p> <p>74 :12 Between the workshops, the data was documented and systematized, and mock-ups of potential HeartPortal features/menus were developed and evaluated by the participants in the workshops.</p> <p>107:4 La suite est entre vos mains. Le moment est venu d'inviter les citoyens à définir l'avenir de leur quartier !</p> <p>107 :136 Dans un processus d'urbanisme participatif, les activités proposées doivent permettre aux citoyens d'avoir une réelle influence sur les idées développées et les décisions à prendre. Faire participer, c'est plus qu'informer et recueillir des réactions. Cela suppose d'offrir plusieurs occasions de participation au cours d'un projet, par le biais d'activités qui impliquent une intensité de participation variée.</p>	<p>[42 :9], [62 :15], [74 :12], [74 :13], [100 :16], [107 :4], [107 :36], [107 :99], [107 :100], [107 :102], [107 :107], [100 :113], [107 :113], [107 :116], [107 :117], [114 :10], [114 :11], [114 :45], [132 :10], [133 :2], [133 :4], [107 :108],</p>
2	<p>Explorer le ou les problèmes qui concernent le « projet »</p> <p>2 pc</p>	<p>[42 :12], [107 :99],</p>
3	<p>Exprimer, revendiquer ses besoins, valeurs, intérêts, son expertise, son point de vue particulier envers le « projet »</p> <p>6 pc</p>	<p>[62 :15], [74 :23], [107 :117], [111 :5], [113 :3], [114 :27],</p>
4	<p>Développer des idées ou des solutions dans un but commun</p> <p>9 pc</p>	<p>[74 :12], [107 :4], [107 :18], [107 :99], [107 :100], [107 :117], [133 :5], [100 :16], [107 :108],</p>
5	<p>S'engager dans le processus du « projet » pour lequel ils sont sollicités</p> <p>2 pc</p>	<p>[100 :16], [111 :5],</p>
6	<p>Assumer la propriété du « projet », ou s'approprier le « projet » (ownership), prendre une part de responsabilité</p> <p>3 pc</p>	<p>[114 :45], [133 :5], [100 :50],</p>
7	<p>Apprendre et reconnaître ou comprendre et connaître le rapport qu'ont les autres acteurs avec le « projet » (Besoins, valeurs, intérêts, expertises, opinions, attentes, etc.) (empathie)</p> <p>1 pc</p>	<p>[114 :45],</p>
8	<p>Adopter une approche éthique, comme faire preuve de raison, d'un raisonnement</p> <p>2 pc</p>	<p>[132 :6], [100 :16],</p>
<p>Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Décider, Explorer, Explorer, Exprimer, Exprimer, Exprimer, Exprimer, Exprimer, Exprimer, Cocréation, Cocréation, Cocréation, Cocréation, Cocréation, Cocréation, Cocréation, Cocréation, Cocréation, Engagement, Engagement, Appropriation, Appropriation, Appropriation, Empathie, Éthique, Éthique</p>		

ANNEXE 9 : DESCRIPTION DES [C-1] RESPONSABILITÉS DES ACTEURS

Acteurs [EX] Experts

Mots clés	Responsabilités des acteurs experts	Nombre de passages codés associés
Ambiance	Veiller à mettre en place un espace et des conditions d'expression ou d'échanges adéquats pour les publics participants (modération, facilitation, bons outils, bonnes techniques, etc.)	45
Adapter	Engager les différents publics concernés par le « projet » dans un processus de design qui leur est adapté, tout comme il est adapté au « projet » lui-même	29
Éthique	Assurer un processus éthique (privé, anonyme, transparent, équitable, critique, évaluation, bien fondé, biais, éthique de travail, révision, etc.)	27
Cohérence	Assurer la cohérence et la continuité entre les visions ou besoins réels des utilisateurs et les contextes d'intervention, les objectifs du « projet » ou les solutions trouvées	26
Échantillonner	Trouver et solliciter les bons publics, des publics diversifiés, les publics critiques/leviers/importants pour le projet	25
Informations	Gérer les informations qui concernent le « projet » et les données produites en cours de processus (structure, organisation, interprétation, synthèse, etc.)	19
Coordonner	Coordonner les différents aspects et ressources d'une approche participative du « projet » (suivi, définitions des grandes lignes, planification, implications des divers groupes d'acteurs, etc.)	18
Communiquer	Communiquer, informer et vulgariser le « projet », son contexte et ses méthodes aux différents publics concernés par son avancement	15
Mutualisation	Supporter le partage de connaissances et d'expériences et l'apprentissage mutuel entre une variété de participants	15
Expression	Valoriser les points de vue, les perspectives, opinions, intérêts et voix des publics participants, entre autres des publics marginalisés	15
Partage	Motiver et guider les publics participants vers un partage des responsabilités et des pouvoirs dans le processus* (comités, prise de décision, etc.)	14
Solutionner	Trouver ou développer des solutions alternatives et réaliste ou de meilleures solutions, plus appropriées que celles en place	14
Émancipation	Aider les participants à apprendre, à acquérir des habiletés, à s'émanciper, à être autonome au travers le processus du « projet » (notamment en inculquant la pensée design, 'design thinking')	13
Démocratie	Encourager et/ou assurer un processus démocratique*	12
Problématiser	Identifier le vrai problème, sa complexité, ses potentiels et l'affronter, le défier, etc.	11
Vision	Supporter de développement d'une compréhension ou d'une vision partagée ou commune entre les participants du « projet »	11
Lier	Motiver et guider les publics participants vers un processus communautaire et empreint d'échanges collaboratifs, créant des liens	10
Propriété	Apprendre ou connaître le rapport qu'ont les différents publics participants au « projet » et envers les données qu'ils produisent (Authentique vs. Symbolique, etc.)	9
Besoins	Faire émerger les besoins et valeurs des communautés pour nourrir le « projet »	9

Compétence	Assurer la compétence de l'équipe d'experts mandaté pour le « projet », envers les besoins propres du « projet » et des participants sollicités	8
Idées	Supporter les publics participants dans le design et la production d'idées, de solutions	8
Attentes	Répondre aux désirs et attentes qu'ont différents publics concernés par le « projet » en prenant part aux échanges	7
Authenticité	Veiller avec authenticité, à une prise en compte de tous les utilisateurs concernés par le « projet » et leur bagage	6
Évaluer	Valoriser la participation en mesurant la satisfaction des différents publics participants (appréciation, rétro-action, attention, etc.) afin de mieux connaître leur appréciation de l'expérience	4

Acteurs [NEX] Non-experts

Mots clés	Responsabilités des acteurs non-experts	Nombre de passages codés associés
Décider	S'impliquer dans la prise de décisions au cours du processus du « projet » (identifier, diagnostiquer, évaluer, prioriser, choisir, décider, influencer, négocier, etc.)	22
Explorer	Explorer le ou les problèmes qui concernent le « projet »	2
Exprimer	Exprimer, revendiquer ses besoins, valeurs, intérêts, son expertise, son point de vue particulier envers le « projet »	6
Cocréation	Développer des idées ou des solutions dans un but commun	9
Engagement	S'engager dans le processus du « projet » pour lequel ils sont sollicités	2
Appropriation	Assumer la propriété du « projet », ou s'approprier le « projet » (ownership), prendre une part de responsabilité	3
Empathie	Apprendre et reconnaître ou comprendre et connaître le rapport qu'ont les autres acteurs avec le « projet » (Besoins, valeurs, intérêts, expertises, opinions, attentes, etc.)	1
Éthique	Adopter une approche éthique, comme faire preuve de raison, d'un raisonnement	2

ANNEXE 10 : PASSAGES CODÉS DE LA COMPOSANTE [B-2] POSTURES DES ACTEURS

Acteurs [EX] Experts

Postures de l'expert	Nombre de passages codés associés	Passages codés
Empathique	20	[35 :6] [110 :15], [110 :19], [113 :14], [113 :21], [138 :13], [140 :1], [140 :7], [140 :9], [140 :10], [140 :11], [115 :15], [116 :1], [116 :3], [116 :5], [111 :17], [114 :36], [114 :37], [50 :1]
Engageante	19	[116 :23], [116 :24], [107 :43], [116 :4], [116 :10], [127 :7], [109 :17], [109 :29], [35 :6], [114 :37], [116 :1], [50 :1], [116 :5], [60 :20], [78 :28], [104 :5], [107 :131], [107 :123],
Accueillant (ouverture, écoute, etc.)	13	[97 :60], [104 :5], [107 :5], [107 :43], [107 :162], [111 :19], [114 :47], [135 :1], [140 :1], [140 :9], [109 :5], [8 :1], [125 :7]
Émancipateurs des autres acteurs	13	[78 :22], [78 :28], [110 :19], [111 :21], [111 :25], [114 :47], [114 :49], [113 :24], [116 :24], [115 :10], [107 :127], [111 :17], [139 :21],
Adaptative	10	[107 :43], [107 :147], [109 :10], [110 :15], [113 :14], [136 :12], [109 :5], [47 :1], [107:105], [107 :37].
Juste	8	[110 :4], [110 :5], [114 :46], [112 :4], [116 :1], [116 :7], [116 :21], [46 :5]
Prévoyant	8	[60 :20], [107 :43], [107 :106], [107 :121], [107 :147], [110 :9], [110 :21], [114 :49],
Transparent	8	[66 :2], [107 :43], [107 :121], [107 :142], [107 :143], [107 :162], [136 :12], [100 :47]
Engagement significatif envers le « projet »	7	[97 :54], [116 :10], [110 :15], [22 :1], [30 :2], [92 :1], [35 :6]
Intermédiaires entre les autres acteurs	7	[46 :9], [78 :22], [78 :28], [110 :20], [111 :25], [88 :2], [116 :24]
Pragmatique	7	[107 :162], [110 :15], [47 :1] [110 :14], [110 :20], [116 :23], [115 :10]
Flexible	6	[47 :1], [97 :60], [107:162], [114 :47], [139 :21], [48 :1]
Actif	5	[60 :20], [107 :101], [135 :1], [136 :12], [115 :13]
Renforcement positif	5	[107 :131], [107 :135], [107 :136], [109 :17], [109 :28],
Inspirant la confiance	4	[110 :15], [136 :12], [91 :1], [97 :54],
Raisnable	4	[46 :9] [107 :145], [107 :162], [127 :7]
Objectivité au cours de la démarche	3	[94 :54], [110 :9], [140 :9],
Perspicace	3	[111 :21], [107 :143], [113 :2]
Réfléchi	3	[140 :10], [140 :11] [107 :37].
Rigoureux	3	[107 :106], [97 :54], [97 :60]

Acteurs [NEX] Non-experts

Postures du Non-expert	Nombre de passages codés associés	Passages codés
Partage	15	[110 :10], [111 :5], [111 :17], [113 :3], [116 :21], [132 :10], [139 :21], [107 :105], [111 :17], [107 :73], [111 :3], [111 :25], [116 :3] [110:10] [111:17]
Affranchissement	19	[114 :46], [114 :47], [111 :25], [111 :21], [16 :2], [82 :2], [61 :5], [116 :3], [139 :21], [100 :47], [111 :3], [132 :10] [114:46] [111:25]

ANNEXE 11 : PASSAGES CODÉS DE LA COMPOSANTE [A] BAGAGES DES ACTEURS

Acteurs [EX] Experts

Bagages de l'expert	Nombre de passages codés associés	Passages codés
Bagage théorique, professionnel et technique	18	[55], [62 :4], [67 :5], [105 :2], [107 :5], [107 :8], [107 :24], [107 :92], [109 :33], [112 :13], [113 :13], [114 :46], [114 :47], [116 :6], [128 :4], [128 :8], [136 :7], [137 :10]
Apport relatif aux façons de faire	5	[109 :33], [114 :46], [129 :1], [129 :4], [138 :12].
Apport en savoirs théoriques sollicités par le « projet »	2	[62 :4], [125 :2].
Apport de connaissances dans la définition du contexte du « projet »	2	[67 :5], [138 :12].

Acteurs [NEX] Non-experts

Bagages du non-expert	Nombre de passages codés associés	Passages codés
apport dans le développement d'une compréhension exhaustive du « projet » chez les experts	9	([102 :11]), [62 :10], [67 :5], [107 :5], [107 :73], [109 :3], [109 :33], [116 :6], [129 :4].
apport des non-experts dans le « projet » est le reflet de leur vécu, de leur expérience en rapport au contexte et aux enjeux que soulève le « projet », comme piste vers une solution	8	[90 :1], [92 :2], [106 :2], [107 :10], [107 :92], [107 :104], [109 :3], [111 :7].

Tous les acteurs

Bagages de tous les acteurs	Nombre de passages codés associés	Passages codés
Approche participative du « projet » est une occasion de favoriser l'échange et/ou la mutualisation des savoirs entre tous les acteurs.	14	[91 :30], [105 :2], [106 :2], [107 :5], [107 :8], [107 :12], [109 :33], [112 :13], [113 :24], [114 :49], [116 :3], [116 :24], [129 :3], [136 :7],