

Appel à articles

Rémy Bourganel, Frédérique Pain, Cléo Collomb

DANS **SCIENCES DU DESIGN 2016/2 n° 4**, PAGES 25 À 29
ÉDITIONS **PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE**

ISSN 2428-3711

ISBN 9782130734475

DOI 10.3917/sdd.004.0025

Date de mise en ligne : 07/12/2016

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-sciences-du-design-2016-2-page-25?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour Presses Universitaires de France.

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur cairn.info/copyright.

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.

— Algorithmes —

Presses Universitaires de France | Téléchargé le 05/06/2026 sur <https://shs.cairn.info> (IP: 216.73.216.89)

Appel à articles

Le design vise à donner sens aux multiples facettes des qualités de produits, processus, services et leurs systèmes tout au long de leur cycle de vie (*International Council of Societies of Industrial Design*, 2002). Il a pour moyen le projet (Findeli et Bousbaci, 2005). Il s'appuie sur la compréhension des imaginaires et des usages observés pour produire des artefacts utiles, utilisables, désirables.

Lorsque le design se fait design d'interaction à l'objet puis évolue vers la relation sociale et les systèmes d'objets informationnels, il intègre dans sa pratique de conception d'artefacts la complexité engendrée par le numérique, avec ses qualités propres : discrétisation, calculabilité, manipulabilité, malléabilité, interactivité, virtualité, réticularité, reproductibilité, etc. (Bachimont, 2010 ; Vial, 2013). Les capacités de production, de collecte et de calcul de données (issues en particulier des comportements des utilisateurs) ainsi que les outils algorithmiques pour les traiter, augmentent. Ces qualifications et partitionnements (*clustering*) automatisés des données sont des méthodes de classifications non ou semi-supervisées qui ouvrent des possibilités de détection et d'auto-apprentissage de modèles de comportements évolutifs en temps réel. Comment ces pratiques de profilage automatisé et constamment mis à jour interrogent-elles les méthodes et moyens du design, à savoir le projet ? Quelles questions éthiques posent-elles à la designer⁰¹ qui est partie prenante de l'exploitation des données comportementales liées à des utilisateurs qui peuvent en méconnaître l'usage ?

La modélisation d'algorithmes est pour le moment une activité exclusive à l'ingénierie. Ne devrait-elle pas pourtant être une question centrale pour le designer ? Le design-fiction, le design spéculatif et les probes⁰² (Gaver & Dunne & Pacenti, 1999) sont des méthodes récentes pour concevoir des scénarios critiques et pour provoquer des débats. Ils explorent les conditions d'une relation de sens entre l'utilisatrice finale et l'artefact. Mais le design reste largement marginalisé dans les processus de conception incluant des systèmes auto-apprenants et évolutifs en temps réel. L'utilisateur et l'usager (par exemple, pour un bus, l'utilisateur est le chauffeur et l'usager est le passager), quant à eux, ne sont pas pour

01.

Face à la question du «genre» qui se pose désormais à ceux qui écrivent en français, nous choisissons ici l'une des voies inventées par les anglo-saxonnes, à savoir l'utilisation arbitraire du féminin de temps en temps. Nous estimons, comme Isabelle Stengers dans *La Vierge et le Neutrino*, que l'effet de surprise suscité par cette alternance est plus adéquat au but recherché que la lourdeur de doublons tels que «les utilisateurs et les utilisatrices». Plus adéquat aussi que l'adoption du masculin par commodité.

02.

Probe : sonde, sondage. Dans le cas du design, par le moyen d'objets intermédiaires comme stimuli.

l'instant acteurs dans les procédés d'extraction de connaissance pourtant issus de leurs données comportementales. Les services utilisant des systèmes auto-apprenants et qui pourraient encourager la subjectivation (Rouvroy & Berns, 2013) et la réflexivité de l'utilisateur ne sont-ils pas encore trop absents ?

Ce numéro de *Sciences du Design* entend interroger les conséquences pour le design — tant au niveau de la pratique, de l'enseignement que de la recherche — de l'arrivée de ces artefacts qui intègrent les algorithmes, et ce à partir de trois thématiques :

Productions : Qu'est-ce que la designer produit exactement dès lors qu'elle se retrouve à devoir composer avec des systèmes ouverts et en évolution permanente ? S'agit-il d'objets intermédiaires (Cruz & Gaudron, 2010 ; Mer, 1995 ; Gaver, 1999), de plateformes, d'interactions ?

Méthodes : De quelle manière les moyens du designer sont-ils transformés à partir du moment où il se retrouve aux prises avec des machines apprenantes ? De quelle manière le concept même de projet est-il transformé dès lors qu'il s'agit de concevoir non plus un produit fini mais un processus, un système ouvert en évolution permanente ? D'autre part, le design reposant sur l'observation des usages, quelle valeur la designer peut-elle accorder — dans un contexte de laboratoire permanent — aux traces numériques ? Par traces numériques, il faut entendre ici les données comportementales qui sont programmées pour être automatiquement générées lorsque l'utilisateur agit dans un environnement numérique. Quel parti pris épistémologique et quels enjeux éthiques ?

Utilisateurs : Les imaginaires technologiques sont toujours ambivalents. Quelles sont les ambivalences propres aux situations qui impliquent utilisatrices et algorithmes, comme par exemple la double injonction contradictoire au confort et à l'encapacitation (*empowerment*) ? Comment le designer s'en empare-t-il et quels impacts sur son activité de conception ?

Rémy Bourganel

Owant
remybourganel@icloud.com

Frédérique Pain

Strate École de Design
f.pain@stratecollege.fr

Cléo Collomb

Université de Technologie de Compiègne &
Université Libre de Bruxelles
cleo.collomb@gmail.com

RÉFÉRENCES

- BACHIMONT, B. (2010), *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, Paris, Les Belles Lettres.
- BIHANIC, D. (2015) (dir.), *Empowering Users Through Design : Interdisciplinary Studies and Combined Approaches for Technological Products and Services*, Dordrecht, Springer.
- CALVO, R., DORIAN, P. (2014), *Positive computing*, Cambridge, MIT Press.
- CARDON, D. (2015), *À quoi rêvent les algorithmes ?*, Paris, Editions du Seuil.
- FINDELI, A., BOUSBACI, R. (2005), « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design », *The Design Journal*, Vol. 8, Issue 3, p.35-49.
- GAVER, B. DUNNE, T., PACENTI, E. (2014), « Design : Cultural Probes », *Interactions* (6), p.21-29.
- CRUZ, V., GAUDRON, N. (2010), « Open-ended objects: a tool for brainstorming », *Proceedings of DIS10 – Designing Interactive Systems*, p. 85-88.
- MER, S., JEANTET, A., TICHKIEWITCH, S. (1995), « Les objets intermédiaires de la conception : modélisation et communication », in J. Caelan & K. Zreik (eds.), *Le communicationnel pour concevoir*, Europa Productions, p.21-41.
- ROUVROY, A., BERNIS, TH. (2013), « Gouvernamentalité algorithmique et perspectives d'émancipation », *Réseaux*, n°177, p. 163-196.
- VIAL, S. (2013), *L'être et l'écran*, Paris, PUF.
- VINCK, D. (2009), « De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière. Vers la prise en compte du travail d'équipement », *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3 (1), p.51-72.