



**HAL**  
open science

# Design et sociologie à la rencontre de la cohabitation intergénérationnelle : proposition d'une itération dynamique entre projet et recherche

Thomas Watkin

## ► To cite this version:

Thomas Watkin. Design et sociologie à la rencontre de la cohabitation intergénérationnelle : proposition d'une itération dynamique entre projet et recherche. Management des Technologies Organisationnelles (2014-..), 2022, Le design dans la cité : nouvelles manières d'appréhender la conception, 14, pp.55-66. hal-04182296v2

**HAL Id: hal-04182296**

**<https://hal.science/hal-04182296v2>**

Submitted on 25 Oct 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

# Design et sociologie à la rencontre de la cohabitation intergénérationnelle : proposition d'une itération dynamique entre projet et recherche

Thomas WATKIN  
Laboratoire PROJEKT (UPR 7447), Université de Nîmes

Résumé : La sociologie porte un regard particulier sur le fait urbain, notamment parce qu'elle permet cette interrelation entre les choses, et spatialise l'information qu'elle analyse de diverses manières. Cette contribution analyse une recherche-projet sur la cohabitation intergénérationnelle d'un point de vue méthodologique en proposant une schématisation d'une itération dynamique du projet et de la recherche où s'articulent le design et la sociologie. Dans un premier temps cette contribution présente la manière dont la sociologie se marie au design en regard des SHS et des types de recherches. Puis, une explication brève est donnée sur le dispositif intergénérationnel et la démarche de recherche-projet. Enfin, une schématisation d'une itération dynamique entre sociologie et projet est développée à la lumière de cette expérience de recherche-projet.

Mots clés : recherche-projet, sociologie, codesign, cohabitation

Dans de nombreuses disciplines de la conception, la sociologie a trouvé une place centrale pour humaniser les pratiques de création, comprendre les phénomènes sociaux, voire prévoir et anticiper les appropriations, domestications et usages des espaces et des objets. Les sciences sociales ont d'abord été mises en avant comme des sciences partenaires du monde social (populaire, public et politique). Elles ont progressivement infusé dans d'autres domaines disciplinaires pour y apporter une distance critique du chercheur face à son objet.

Dans les projets urbains, les études urbaines, la sociologie se distingue des autres disciplines et savoirs parmi l'éventail ou des approches et des outils du chercheur, en mettant en relation et en contexte les phénomènes urbains étudiés. C'est le cas de la sociologie urbaine cherchant à rendre les échelles d'études imbriquées les unes dans les autres, ou bien étudier des situations ou phénomènes sociaux dans leurs dynamiques spatiales et territoriales. Dans ce sens la sociologie, à l'instar des autres modalités de savoirs sur le monde social, porte un regard particulier sur le fait urbain, notamment parce qu'elle permet cette interrelation entre les choses, et spatialise l'information qu'elle analyse de diverses manières. Notre contribution met en avant cet apport dans le contexte précis d'un service au logement, la cohabitation intergénérationnelle, que nous avons appréhendée dans une démarche dite de recherche-projet.

Plusieurs questions peuvent interroger cette relation que la sociologie entretient avec le projet et le design, notamment lorsque le fait urbain observé est ainsi entendu comme un processus en cours. Quelles relations la sociologie peut-elle concevoir avec le design et le projet ? Comment appréhender une recherche sociologique dans l'action du projet ? Et en quoi la recherche en situation de projet génère-t-elle autrement l'enquête et la posture sociologique ? Nous proposons ici de situer dans un premier temps cette articulation de la sociologie au design en regard des sciences humaines et sociales et des recherches ancrées dans l'action notamment celle du projet. Nous expliquerons ici la démarche de recherche sociologique en rapport à l'action quand celle-ci s'intéresse au projet. Ensuite, nous expliquerons brièvement le cas d'une recherche-projet sur le dispositif de cohabitation intergénérationnelle, où terrain sociologique et projet solidaire s'entremêlent par le design social. Nous dresserons enfin une proposition méthodologique et théorique d'une itération dynamique du projet et de la recherche mêlant la démarche de design au mode d'implication sociologique.

### **Articuler design, recherche et sociologie**

Si l'on remonte au mouvement *Arts & Crafts* avec William Morris, au Bauhaus ou plus récemment aux arguments menés par Victor Papanek, l'humanisation du design et du projet apparaît déjà par leur rapport étroit établi pour et avec la société. Les sciences sociales et humaines (SHS) apparaissent graduellement autant pour s'inscrire dans le sillon de cette mission du design que pour penser et construire un savoir savant du design.

Albert Simon (Simon, 1969) propose une articulation du design à l'environnement, où ces « sciences artificielles » du « knowing how » du design cherchent selon lui cette négociation et conversation sociale et sociétale de la conception. Le schéma conceptuel d'Alain Findeli (Findeli, 2005) « l'éclipse du projet » montre ce déplacement des propos (objet de design) et des destinataires (sujet de design) du projet de design. D'une approche centrée sur l'objet où le design se caractérisait par son apport et questionnement esthétique et technique, le design se serait déplacé vers les acteurs, en faisant du projet un enjeu relationnel et expérientiel. Cet éloignement progressif à l'objet fait émerger des approches collaboratives, d'implication des acteurs, comme le co-design (Sanders & Stappers, 2008), le design participatif (Devisch, Huybrechts, De Ridder, 2008) ou orienté par des technologies (UI et UX, user experience design). Le champ sémantique du design évoque bien ce point de focale vers lequel le design s'est dirigé depuis. Les approches du design tentent de se centrer sur les usagers (Deni, Catoir-Brisson, 2020), les utilisateurs *User-centered design* (design centré usager) (Norman &

Draper, 1986), les consommateurs, les gens et l'humain avec le *Human centered design* (IDEO, 2011).

Cette dimension plurielle transforme la production des savoirs (Cross, 1988) experts, professionnels et savants. Les SHS entrent ainsi dans l'arène du design pour construire l'autonomie disciplinaire par la recherche (Vial, 2015) et y développer une diversité de pratiques professionnelles. Alain Findeli parle de « couronne de pain » pour évoquer ce vide théorique du design rempli par les sciences humaines et sociales, l'anthropologie, l'ethnographie et d'autres sciences (gestion, politiques, environnementales). Cette gourmandise du design à se nourrir des SHS recherche de manière réflexive l'« habitabilité du monde » (Findeli, 2015). La mission et vision quasi obsessionnelle du design devenu social et humain articule ainsi les SHS au design, l'action pratique à l'épistémologie dans plusieurs domaines.

Le domaine de la recherche des « User research » ou encore du « design ethnography » (Salvador et al., 1999) se déploie dans les organisations et le management. La dimension ethnographique et anthropologique devient fortement mise en avant pour étudier les usagers ou bénéficiaires d'un projet (Lécho Hirt [in Nova], 2015, p. 13) par des méthodes variées (carnet d'observation, notes, entretiens, analyse photographique, dessins, etc.). Cette visée utilitariste des SHS provoque en retour un renouveau des méthodes d'enquête et du design de la recherche (*design research*) par des approches plus créatives et participatives (Pink, 2015). Les *visual methodologies* voient depuis un panorama très large de méthodes issues en partie par cette rencontre entre les SHS et le design. On verrait même un remplacement de l'anthropologie par le design (Ingold, 2011, 2013).

Interroger la sociologie en regard du design et plus largement de l'import et de la manipulation des SHS avec et pour le design pose question. Comment rendre la sociologie réflexive en lien au projet? Si les enquêtes ethnographiques et anthropologiques accompagnent le design et ses objets, qu'en est-il de la sociologie plus englobante et systémique? Quels sont les objets de la sociologie dans la dynamique du projet? La dimension sociologique fait à première vue frémir à la vue du designer très attaché à l'humain par l'utilisateur et l'utilisateur. Il y aurait en sociologie une articulation des échelles sociales, que l'anthropologie et l'ethnographie ne sauraient pas en mesure de fournir au design, dans un projet. Si la sociologie s'empare de l'usage de pratiques anthropologiques, ethnographiques, elle ne se réduit pas aux échelles d'enquêtes de ses objets. On comprend dès lors la sociologie comme un savoir et une pratique permettant d'une part de collecter un ensemble de méta données (l'ethnographie, l'entretien, le questionnaire, voire l'analyse statistique ou encore

l'analyse relationnelle) et d'autre part de mener une posture réflexive vis-à-vis de l'objet social en croisant les points d'observation sur les échelles sociales et les phénomènes rencontrés (économiques, spatiaux). Enfin, le sociologue s'implique au-delà d'une posture décentrée et empathique par la dimension politique et critique qu'il construit en tension avec son engagement social et de recherche (Becker, 1960, Bourdieu et al. 1993, Corcuff, 2007, Naudier, Simonet, 2014,). Il se distingue de l'anthropologue de par sa présence et son intervention dans l'arène publique. Cette posture particulière du sociologue, au cœur même de l'épistémologie des SHS, est façonnée par les objets qu'il observe et dont il peut en même temps être l'agent, l'acteur voire le vecteur de transformation.

On peut tout d'abord indiquer la mission de projet social, au cœur des réformes et des politiques, qui constitue un élément central de l'objet de recherche du sociologue pour servir l'État ou au contraire s'en défendre (Amiot, 1986, Neveu, 1996) dans le cas d'études et de recherches. Plusieurs modes d'action et de rapports à l'action émanent en définitive de ce spectre assez vaste dans lequel le positionnement du sociologue articule l'utilité sociale et le regard critique.

Les recherches-actions qui répondent à un besoin et à l'action se déclinent sous diverses formes, selon les finalités recherchées, l'implication du chercheur ou du citoyen-usager (implication intégrale, critique, interprétative, productive, résiduelle). Il existe une diversité de définitions de la recherche participative notamment par le rôle que le chercheur souhaite engager avec le monde social. Maité Juan, sociologue, a récemment permis de dresser un inventaire analytique de ce qui relève des recherches-actions participatives (RAP) aux recherches-actions collaboratives (RAC), aux recherches-interventions (Juan, 2021). Elle explique que le sociologue a depuis longtemps joué la carte de la recherche-intervention notamment en remettant en cause la posture de distanciation objectivante pour marier science et engagement. Cela s'illustre par exemple avec l'« intervention sociologique » appliquée aux mouvements sociaux (Touraine, 1978), au monde de l'entreprise (Sainsaulieu, 1987), aux organisations (Crozier, Friedberg, 1978) et à d'autres mondes sociaux. Cette démarche trouve un déploiement clinique en rapport à l'ergonomie des lieux de travail pour étudier l'expérience des ouvriers et des employés.

Dans les domaines de la conception, le sociologue cherche sa place selon les finalités des projets et des recherches. L'approche créative d'actions situées, par les arts visuels ou autres interventions artistiques, incite le sociologue dans ses recherches à développer une perspective plus spécifique. La « recherche intervention en contexte d'expérimentation » (Le

Strat, 2013) invite le sociologue à prendre part à l'action diverse de création avec les acteurs et dans une temporalité longue correspondant à celle de l'enquête de terrain et d'un engagement proche et continu. Les domaines de l'intervention sociale oeuvrent aussi dans ce sens à mener des « recherches impliquées ». De même, les principes d'innovation sociale guidés par l'ESS, cherchent des voies créatives à la recherche-action, sans pour autant d'ailleurs, revendiquer quelconque rapport au design mais plus au projet.

La recherche-projet (Findeli, 2015) ouvre enfin une voie singulière et encore expérimentale dans les sciences du design. Pensée comme une forme de recherche-action prenant appui sur la démarche empirique du projet et stimulée par les techniques et postures du design social (Manzini) et du co-design, elle semble trouver une place charnière entre plusieurs approches de recherche. On pourrait la situer à la croisée entre la recherche-intervention (pour la posture du chercheur et la mission sociale), la recherche-crédation (pour la dimension créative par le design) et la recherche-action (par la visée constructiviste). Cette approche de recherche-projet interpelle le sociologue notamment dans le cas d'un projet touchant à la complexité socio urbaine et dont les échelles spatiales s'interfèrent et s'imbriquent (Catoir, Watkin, 2020).

### **Récit d'une recherche-projet sur la cohabitation intergénérationnelle**

Notre implication et initiateur d'une recherche-projet invite à expliquer brièvement au préalable son objet. Par le terme d'objet nous l'entendons autant comme un terrain que comme un contexte.

La cohabitation intergénérationnelle ouvre de nouvelles possibilités pour les personnes âgées face à l'isolement, à la quête de reconnaissance sociale ou bien de se situer autrement dans le système productif et à la valeur travail. Elle offre une solution à une personne âgée, généralement retraitée et active dans sa vie quotidienne, d'organiser de nouvelles façons de cohabiter avec un jeune qui a besoin d'un loyer moins cher ou en recherche de convivialité.

Ce dispositif récent d'un nouveau mode d'habitat répond aux enjeux d'une société inclusive par le lien intergénérationnel qu'il génère par la cohabitation, mais aussi par les formes de travail et de reconnaissance. Ni travail domestique, ni travail dissimulé, l'intermédiation locative proposant ces services joue un rôle central à mettre en place une « transaction sociale » pour les personnes âgées et pour les jeunes cohabitant ensemble sous un même toit. Elle permet de trouver une solution d'échange où le loyer modéré peut constituer une aide financière sans toutefois générer une rente. Le contrat établi agissant par ailleurs sur des

dispositions comportementales et domestiques pour partager un espace de vie, respecter l'intimité, promouvoir l'entraide sans qu'elle soit une contrainte.

Notre démarche de « recherche-projet » s'est initialement partagée entre deux dimensions, celle du « projet » et celle de la « recherche », dont nous allons discerner leurs contours respectifs.

La « dimension projet » a porté son regard sur plusieurs enjeux et problèmes auxquels fait face le dispositif de cohabitation intergénérationnelle. Malgré la proposition innovante et inclusive de la cohabitation intergénérationnelle, notamment en rapport à la perspective environnementale (compacité du bâti, lien social) et des âges et parcours de la vie, le dispositif se heurte à de nombreux écueils et obstacles. En effet, inclure les âges sous un même toit et représenter l'autre par son âge demande à se défaire d'images et de normes. Les politiques publiques participent à normaliser et codifier ces représentations sociales tout comme celles produites en parallèle par de multiples acteurs participants aux aides et aux services pour les personnes âgées. Plus précisément, les assureurs, logeurs, associations et autres services à la personne dans le domaine de la santé contribuent à normaliser ces représentations. Le passage à l'acte pour vivre autrement en cohabitant avec un jeune ou une personne âgée se confronte à ces images connues, reconnues, de l'autre. Cela montre les limites de l'inclusion des âges et aussi les enjeux qu'elle implique malgré l'envie d'expérience du « bien vieillir », de vivre son « autonomie » ou de rechercher la « convivialité ». Cet enjeu de cohabitation s'est par ailleurs vu amplifié récemment par la crise sanitaire du Covid où le besoin de lien social et d'entraide, notamment envers les personnes âgées, s'est vu accéléré et indispensable. Ces divers éléments de contexte correspondent à la « dimension projet » par laquelle nous avons été amené en tant que chercheur en design et sociologue à nous « impliquer » au plus proche d'acteurs de la cohabitation intergénérationnelle afin de trouver avec eux des réponses ou préconisations adaptées.

Nous avons conjointement développé la « dimension recherche » de notre « recherche-projet » intitulée SOLIDHAGE (SOLIDarités pour l'HABitat entre GEnérations) dans un cadre scientifique à l'Université de Nîmes. Cette recherche financée par un programme public CFPPA (conférence des financeurs de la prévention de la perte d'autonomie des personnes âgées) a mobilisé une équipe composée de designers en design social, de psychologues, d'un organizer issu du milieu culturel et de la jeunesse, et d'une experte en cohabitation intergénérationnelle. Le cadre opérationnel de la recherche peut ceci étant s'apparenter à une gestion de projet. Un accord a été réalisé avec l'institut méditerranéen des métiers de la

longévité (i2ml) afin de bénéficier de leurs ressources, notamment de leurs psychologues. Cette recherche-projet a vraiment pris forme grâce aux conversations et intérêts croisés avec l'association La Logitude basée à Avignon. Cette association très ancrée dans son territoire cherchait à développer de nouvelles activités, notamment sur Nîmes. Sa présidente, vice-présidente du réseau national (initialement réseau Cosi avant une fusion et refondation pour devenir Cohabilis) très active dans son domaine, a permis de tenir une relation constante dès les prémises de cette recherche-projet. Le processus de cette recherche-projet s'est appuyé sur des ateliers de cocréation, des réunions publiques, de la mobilisation et communication publique. À l'issue de cette expérience de plusieurs mois (entre avril 2018 et octobre 2018) deux rapports résultent de cette recherche-projet, et laissant la place à d'autres initiatives (table ronde, entretiens, et des engagements divers avec l'association).

Parallèlement, la « dimension recherche » concerne les échelles spatiales et sociales de la cohabitation au-delà de l'échelle domestique pour interroger les échelles urbaines de l'habitat, du quotidien à des rapports territoriaux plus vastes. Le dispositif de la cohabitation intergénérationnelle interroge aussi ces représentations du vivre ensemble en société, où la relation générationnelle dépasse celle habituellement vécue au sein de la cellule familiale pour envisager celles avec les autres. Cette dimension de recherche s'est accompagnée d'un changement de posture vis-à-vis de l'objet ayant un effet immédiat sur le projet. Tout d'abord par la diffusion et valorisation de la recherche en cours. La recherche-projet ne s'est pas arrêtée avec le projet et a été jalonnée d'expériences de présentation du travail en cours. Plus précisément on note ici la participation à des colloques internationaux en sociologie, ou encore des événements professionnels (à Casaco à Malakoff, espace de coworking portant sur les pratiques créatives et solidaires ou encore au sein du récent réseau Cohabilis, fusion de deux réseaux nationaux sur la cohabitation intergénérationnelle). Ensuite, par le rôle du chercheur impliqué au travers d'actions participatives par des activités de communication dépassant le cadre de la recherche permettant ainsi de faire de la recherche en dehors même du projet : la réalisation d'entretiens et d'observation in situ, devenir un « acteur-observateur » et non un « observateur-participant ». Donc ici cette situation fait le choix d'une participation observante et où le rôle ethnographique du chercheur est transparent vis-à-vis des sujets. La finalité destinée à la recherche reste encore moins claire pour les acteurs, car rarement expliquée. In fine le travail et la posture de chercheur ont permis de revisiter l'objet du projet pour façonner à nouveau le projet avec les acteurs (interroger avec les acteurs d'autres problématiques). Ce processus d'articulation du projet à la recherche a fait étendre la « cohabitation » au-delà du logement pour l'envisager comme une « écologie de liens entre

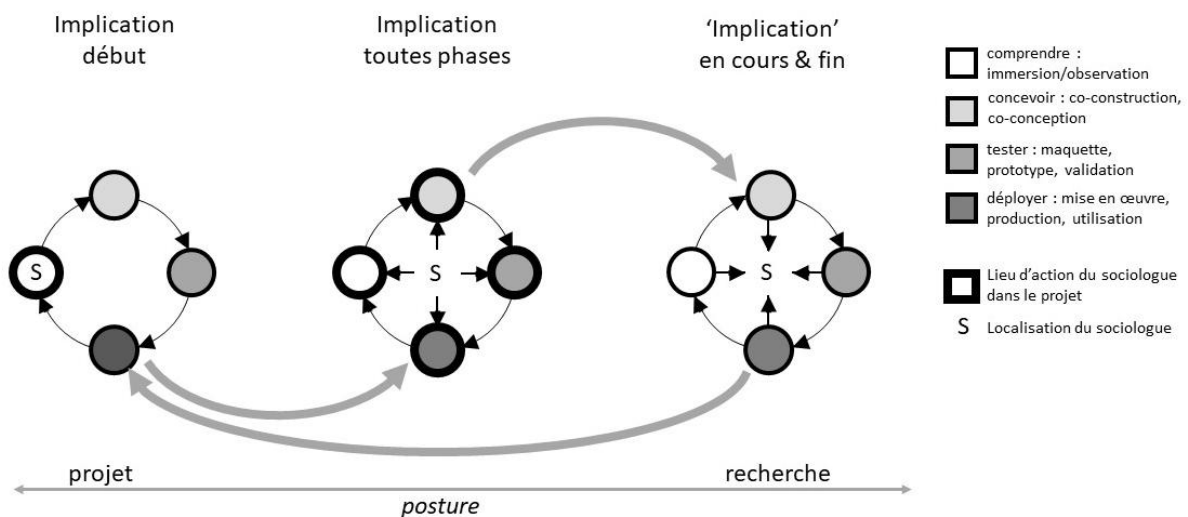


générations » (Watkin, 2022). Au terme de cette recherche-projet ont compris le besoin d'éclairer les ambiguïtés et les relations mutuelles du « projet » et de la « recherche » car, loin d'être étanches, les périmètres de ces dimensions font preuve d'articulations.

### Une itération dynamique entre sociologie et projet

Cette description factuelle du déroulement de la recherche-projet Solidhage interroge la recherche en design, le projet de design et ses méthodes, en particulier celles de design social et d'innovation sociale par le design. Celles-ci composent la matrice méthodologique et épistémologique de la recherche-projet Solidhage et les rapports noués entre la sociologie et le design dans ce cadre. Pour mieux comprendre notre démarche nous proposons une schématisation conceptuelle conçue comme une « itération dynamique » entre ces disciplines (figure 1).

A la base de ce schéma, nous considérons l'itération du projet de design pouvant notamment se déployer dans la démarche de design social où le projet se développe en boucle. Celle-ci débute par une phase immersive et de compréhension d'un contexte afin de cibler des besoins, identifier des problématiques. Ensuite, celle d'une rencontre entre l'expert designer et les usagers et bénéficiaires du projet. Puis, une phase de développement en « laboratoire » de



traitement et de conception. Et enfin un retour vers l'utilisateur de test d'un projet-essai, qu'on pourrait qualifier de prototype. Cette boucle est pratiquée par les designers et suit un processus pouvant changer selon les institutions et domaines de design. On y retrouve néanmoins des balises similaires et un cheminement presque identique.

Figure 1 : schéma de l'itération dynamique entre sociologie et projet

La deuxième itération, que nous souhaitons ici mettre en avant, concerne la recherche sociologique dans le champ du projet. Celle-ci s'adapte à la première, mais se distingue par le rapport linéaire en boucle. Elle se caractérise par les relations et le positionnement que la sociologie entretient avec cette première boucle itérative. Nous identifions trois itérations, en trois temps :

- La démarche sociologique amorce l'immersion dans et pour le projet. Cet apport initial, à l'instar des autres disciplines des SHS, aide le designer social à étudier la situation par un ensemble de données (au-delà de l'observation, la collecte de terrain, d'autres données sont nécessaires). Il s'agissait de faire un état des lieux de la cohabitation intergénérationnelle, des différents médias la concernant. Les données collectées sont qualitatives et quantitatives sans pour autant les opposer.
- Le deuxième temps de cette itération s'explique par le positionnement central de la sociologie au cœur et avec le projet. Dans ce sens, on entend ici une contribution adaptée et différenciée des outils d'enquête du sociologue à l'ensemble des phases de la boucle itérative. La sociologie et sa vue systémique et diversifiée contribuent à la construction du langage du projet (catégorie, classement), à l'étude des interactions (observations) et à l'aide à la conception même d'outils intermédiaire lors des étapes de codesign ou de test. Il y a donc dans ce positionnement central un apport aux méthodes des SHS habituellement admises par le design par l'éventail méthodologique que convoque la sociologie.
- Enfin le troisième temps et niveau d'intervention de la sociologie serait celui d'un positionnement toujours au centre du projet, et prenant appui sur celui-ci. Ce positionnement épistémologique entend donc faire une sociologie par le design et par la démarche socialisante et socialisée que déploie le codesign. Les données de terrain et de compréhension d'un phénomène social par la démarche de design deviennent par nature contextualisées et attachées au projet. L'approche multiscalaire du projet amène à développer par l'empirie des points d'observation et d'analyse multiple, mais toujours centrée sur un même objet.

La recherche-projet Solidhage a montré qu'il pouvait exister une itération dynamique par cet enchaînement de ces modes d'implications (ou temps) de la sociologie aux différentes itérations que nous venons de présenter. Une boucle itérative mettrait en synergie celles-ci. Cette dynamique itérative entre projet et recherche a été vécue dans le cadre de la recherche-

projet Solidhage comme une mise en parallèle progressive de ces itérations (ou temps), plus précisément de la deuxième et la troisième.

Plusieurs éléments de contexte peuvent interférer ou nuancer notre schématisation de cette itération dynamique entre sociologie et design, projet et recherche.

D'une part il est nécessaire de savoir qui est le sujet de la recherche-projet, qu'il soit designer ou chercheur, voire designer chercheur. Il convient d'identifier la figure du designer dans le contexte de recherche par l'inscription des SHS. En effet, dans les pratiques de design social et de codesign celle-ci est interprétée comme un « ambassadeur des usagers » (ambassador for users) (Nova, 2014) en tant qu'« interpréteur culturel » (Brown, 2009), et de manière plus vaste en tant qu'« intellectuel technique » (Maldonado, 1970). En soit cette figure, constitue un chantier dans cette définition des cultures professionnelles du design. Au niveau des rapports établis entre recherche et design, s'il existe une polarité et complémentarité par les identités de designer-chercheur ou de chercheur en design celle-ci semble moins certaine à y regarder les tensions et troubles entre l'action et la recherche (Watkin, Catoir-Brisson, 2019). Cette diversité d'interprétation identitaire peut façonner notre compréhension des rapports entre sociologie et design, recherche et projet. Notre positionnement étant ici celui du chercheur en design et d'une sociologie du projet de design ou encore du design par la sociologie, c'est précisément cette ambiguïté identitaire qui nous guide à proposer ce modèle conceptuel et méthodologique d'une itération dynamique. Le sujet de la recherche-projet peut autant être envisagé comme un actant hybride, qu'être identifié par les complémentarités du sociologue et du designer à collaborer ensemble.

D'autre part, la recherche-projet Solidhage a montré que cette itération dynamique stimulait la manière dont l'objet était lui-même constitué. Nous avons présenté que la « dimension recherche » s'intéressait notamment à redéfinir la cohabitation au-delà du dispositif d'habitat propre. Dans ce sens, l'itération dynamique, mais surtout ce multi positionnement du sociologue dans la démarche de « projet » et de « recherche », a ouvert l'objet aux échelles spatiales et sociales. Dans notre cas, les échelles urbaines, du quartier, de la résidence (immeuble collectif) et logement ont pu se déployer et se distinguer au fur et à mesure que cette itération dynamique et donc participer à ce multi positionnement du sociologue. La dynamique proposée favorise par ailleurs l'usage de méthodes mixtes, qualitatives et quantitatives, et des données composites. Cette itération dynamique peut développer par exemple les méthodes relationnelles d'analyse et de projet (Watkin, 2021). Les approches créatives, de co-conception, de *design thinking* participent à la création de médias ou objets intermédiaires utiles pour le sociologue comme pour le designer.

## Conclusion

Pour conclure, nous avons montré la potentialité de cette rencontre du design et de la sociologie pour reconcevoir l'articulation du projet et de la recherche dans ce que nous nommons la recherche-projet. Nous nous sommes basés sur le cas précis de la cohabitation intergénérationnelle, en tant que base empirique et réflexive, pour concevoir une itération dynamique de cette articulation disciplinaire et de production de savoirs. Le schéma conceptuel que nous proposons laisse toutefois en suspens une question centrale notamment dans le cadre d'une recherche-projet mobilisant le design social et l'innovation sociale par le design. Comment considérer cet engagement politique du sociologue dans une démarche de recherche poussé par le projet ? N'y-a-t-il pas un glissement idéologique inévitable remettant en cause l'objectivation scientifique ? La forme expérimentale de la recherche-projet ouvre la voie à une réflexion stimulante pour mieux cerner le rôle du sociologue et de la sociologie dans, par et avec le design. L'habitat, l'environnement, sont autant de dynamiques à étudier et à concevoir, dans cette perspective de recherche et de projet.

## BIBLIOGRAPHIE

- Becker H. S. (1960). Notes on the Concept of Commitment. *The American Journal of Sociology*, vol. 66(1), 32-40.
- Bourdieu, P., Accardo, A., Balazs, G., & Beaud, S. (1993). *La misère du monde* (Vol. 476). Paris : Seuil.
- Catoir-Brisson, M. J., & Watkin, T. (2021). Quand le design social renouvelle les méthodes de recherche en sciences humaines et sociales. Retour réflexif sur deux recherches-projets en santé et habitat. Dans E. Agbessi (dir.), *Art et innovation sociale. Définitions citoyennes et territoriales* (p. 149-164) L'Harmattan,
- Corcuff, P. (2007). *Les nouvelles sociologies. Entre le collectif et l'individuel*, Armand Colin, coll. « 128 ».
- Cozzolino, F., Lallement, E., Nova, N., Royer, M. (2021). Qu'est-ce que l'anthropologie, l'ethnologie et, plus largement, les Sciences humaines et sociales apportent au design ?, *Revue Design Arts Medias*, 07/2021, (consulté le 10/09/2021)
- Deni, M., & Marie-Julie Catoir-Brisson (2018). La place de l'utilisateur en design / The place of the user in Design. (Deni & Catoir-Brisson Dir.). La place de l'utilisateur en design, *Ocula : occhio semiotico sui media*, 20.
- Devisch, O., Huybrechts, L., & De Ridder, R. (Eds.). (2018). *Participatory Design Theory: Using Technology and Social Media to Foster Civic Engagement*. Routledge.
- Findeli, A. (2015). La recherche-projet en design et la question de recherche : essai de clarification conceptuelle. *Sciences du Design*, 1, 43-55.
- Findeli, A., & Bousbaci, R. (2005). L'Eclipse de L'Objet dans les Théories du Projet en Design (The Eclipse of the Object in Design Project Theories). *The Design Journal*. 8 (3) 35-49.

- Ingold, T. (2011). *Redrawing Anthropology: Materials, movements, lines*. Ashgate, Aldershot.
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge, London.
- Juan, J. (2021). Les recherches participatives à l'épreuve du politique, *Sociologie du travail* [En ligne], Vol. 63 - n° 1 | Janvier-Mars 2021, mis en ligne le 01 mars 2021, consulté le 19 septembre 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdt/37968> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdt.37968>
- Maldonado, T. (1970). *La speranza progettuale*, Einaudi, Torino.
- Naudier, D., & Simonet, M. (Eds.). (2014). *Des sociologues sans qualités ? : pratiques de recherche et engagements*. La Découverte.
- Nicolas-Le Strat, P. (2013). *Quand la sociologie entre dans l'action*. Presses Universitaire de Saint Gemme.
- Nova, N. (2014). *Beyond design ethnography*. SHS Publishing.
- Nova, N., Hirt, L. L., Kilchör, F., & Fasel, S. (2015). De l'ethnographie au design, du terrain à la création : tactiques de traduction. *Sciences du design*, 1, 86-93.
- Otto, T., & Smith, R. C. (2020). Design anthropology: A distinct style of knowing, in *Design Anthropology* (pp. 1-29). Routledge.
- Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography*. Sage.
- Sanders, Elizabeth & Stappers, Pieter Jan. (2008). Co-creation and the New Landscapes of Design. *CoDesign*. 4. 5-18.
- Touraine, A. (1978). *La voix et le regard : sociologie des mouvements sociaux*. FeniXX.
- Vial, S. (2021). *Le design*. PUF (Que sais-je ?)
- Watkin, T., & Catoir-Brisson, M.-J. (2019). Experimenting productive disagreement between research and project in design : A basemap for action. *The Design Journal*, 22 (sup1), p.2221-2223.
- Watkin, T. (2021). Analyser les relations dans et par une démarche de design: entre projet, coproduction et prospective. *PasserelleSHS*, 1. [DOI : <http://doi.org/10.48649/pshs.84>]
- Watkin, T. (2022). De l'étude de la cohabitation intergénérationnelle à l'esquisse d'une écologie de liens entre générations. (Girard, M., Mésini, B., dir.). in *Ecohabiter des environnements pluriels*, Editions Imbernon. p. 144-153.