

INVITATION 6E
RENCONTRES DU
PÔLE CREAHD

SILVER ÉCONOMIE EN AQUITAINE



CREAHD

SILVER ÉCONOMIE

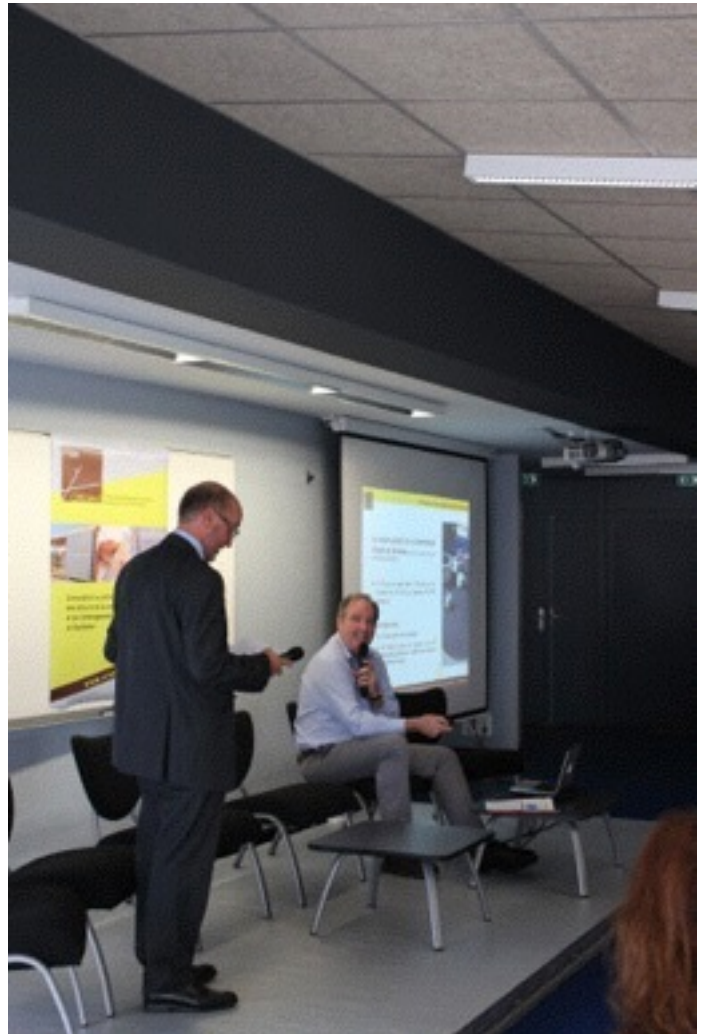
Le design est une discipline qui s'applique à notre société de l'information, de la communication, et à des échanges où la valeur d'usage a remplacé les valeurs de possessions. Le design est une activité de conception qui organise les événements, les

situations, l'information, la communication et des actions envers un groupe social, des personnes, des utilisateurs, des clients. Le design repose sur la scénarisation créative d'une succession d'événements, d'actions, de résultats.

Étudiants en Master Design : Innovation, Technologies, Arts à l'Université Bordeaux-Montaigne, nous travaillons actuellement sur un projet concernant l'amélioration des conditions de vie des personnes âgées à leur domicile ou en EHPAD. En quoi le design est-il concerné par cette problématique ? Le design adopte une démarche de conception centrée sur l'humain : ses besoins, ses attentes, ses freins, ses motivations. Ainsi, le projet se nourrit à travers des itérations : recherches en sociologie, approche anthropologique de terrain, démarche de conception, démarche créative, expérience-usager et prototypage. La démarche de projet en design se décompose en trois parties : l'analyse de la situation qui mène à des problématiques précises, la génération d'idées et la réalisation du projet.

Actuellement dans la phase d'idéation du projet, nous avons besoin de nous confronter à la réalité du marché, de multiplier les sources d'informations et les points d'entrés. Aussi et dans cette optique, cette rencontre nous a apporté une vision complémentaire de la Silver économie : une approche sociale, sociétale, socio-économique qui se frotte en permanence à des compétences interdisciplinaires et intersectorielles. Le design était peu présent, voir absent. Nous avons entendu des concepteurs et des problématiques de conception au sens large du terme pourtant il s'avère que le design est en mesure d'apporter une approche sensible très complémentaire. En effet, si la notion d'espace a primé pour aborder les problématiques liées aux EHPAD, l'expérience liée à l'intime et au ressenti des usages apparaît également indispensable.

Nous pointerons ici les notions principales qui intéressent la pratique de projet en design.





MICHELLE DELAUNAY

Michelle Delaunay a mis en lumière la dimension capitale de la terminologie au travers du poids et de la valeur des mots employés pour designer les seniors et leurs activités. À travers cette interrogation sémantique, elle insiste sur l'importance la co-construction

de la société. Le projet en design produit de la valeur d'échange sociale, une co-conception permanente centrée sur l'utilisateur.



HOBO ARCHITECTURE

Ici, nous avons retenu que nous sommes face à un dispositif qui souhaite humaniser le domicile, notamment en prenant en compte les affects de la personne âgée. En design, la valeur de l'empathie est intrinsèque à la démarche de conception (Empathie, Biennale

de design St Etienne, 2013). Enfin, la phase de test des maisons de retraite avant restitution finale rappelle l'expérience de prototypage du projet de design. Nous avons effectivement cette approche pratique qui consiste à

«construire » pour penser » au sein de notre discipline.



LOGÉVIE

Logévie est une structure innovante qui travaille contre l'isolement des séniors, notamment en les intégrant au sein d'un logement familial. Ici, était mis en avant l'importance de « penser à l'utilisateur ». À nouveau, cette notion fait écho au design d'expérience utilisateur. Se mettre à la place de l'utilisateur, travailler sur la nature et la qualité de

l'expérience vécue lors de l'usage d'un dispositif ou d'un service fait partie intégrante des préoccupations de notre discipline. D'ailleurs, pour le philosophe Stéphane Vial le design produit des effets. Le 1er est calimorphique, il est relatif à la formalisation du produit ou du service.

Le 2nd est socioplastique, c'est à dire que le design a un rôle

social. Les formes du design sont en effet destinées à être expérimentées par les usagers dans leur vie quotidienne. Enfin, le troisième est un effet d'expérience, en anglais « user experience ». Le design est donc une pratique qui se vit, s'éprouve physiquement.



COREN ACCESS

Coren Access oeuvre dans les métiers du bâtiment et de la mise en accessibilité des logements. Dans le cadre de la Silver Économie, le groupe insiste sur l'importance de la sensibilisation et de la dédramatisation sur les travaux à effectuer. La fin de cette

présentation ouvre sur une préconisation : sensibiliser plus tôt les personnes âgées à ce problème. Cette phase d'anticipation et de projection fait partie intégrante de nos recherches actuelles sur le projet « Design et Silver Economie ». Notre pratique vise à envisager,

élaborer des scénarii dans le but de co-construire des futurs imaginables.



MASTER ERGONOMIE

DE L'ÉCOLE ENSC - TEST DE LA COMBINAISON « SENIOR »

À la mi-journée, nous avons eu l'occasion de tester un dispositif simulant les difficultés physiques des personnes âgées. Revêtir cette combinaison consiste à nous mettre physiquement à la place de la personne âgée et à ressentir ses principales difficultés dans de simples mouvements du bras, de courts déplacements, ou encore de constater la dégradation de la vue et les différents problèmes de visibilité, de perception potentiels.

Légitimer des propositions créatives pertinentes nous

impose dans un premier temps de comprendre le monde dans lequel nous vivons : les modes de vie, les attentes et les besoins du senior. Ce n'est qu'après cette observation approfondie qui révèle les problèmes du quotidien que nous pouvons prétendre répondre à la problématique et proposer un cahier des charges.

Notre travail consiste à analyser des données, à les mettre en tension mais il nous convient également devenir proche de celui ou celle que nous observons afin de mieux le

comprendre (analyse sociologique, anthropologique, sémantique). Une approche interdisciplinaire vient nourrir notre investigation et nous permet d'appréhender les disciplines liées aux problèmes relevés pour mieux y répondre.

Le design se fait par l'homme pour les hommes : devenir empathique, se mettre à la place de notre cible, et ce aussi bien physiquement que mentalement est une nécessité dans la démarche de projet.

Lors du test de la combinaison, physiquement l'utilisateur-testeur se trouve bardé de prothèses qui lui ajoutent du poids, lui enlèvent de la mobilité, le coupent visuellement du monde et freine ses déplacements, son audition se trouve également réduite.

Après avoir testé cette combinaison nous pouvons être à même de comprendre, les difficultés d'un senior : se mouvoir, entendre, voir. Cette posture quasi ethnographique permet de comprendre ces difficultés et ainsi de mieux saisir les réelles attentes et besoins. Les propositions de projet en design ne seront donc pas seulement sémantiques mais ancrées dans une réalité, celle de ses difficultés quotidiennes.

Cette démarche nécessite d'exclure les clichés liés au rôle du designer qui ouvre ses compétences à autrui dans une dimension sociale et sociétale bien au delà des problématiques d'ordre esthétique.



Outre l'importance de l'expérience utilisateur et de la démarche empathique, nous retenons également de cette journée la pertinence de la démarche innovation. Aussi, nous préconisons d'associer à cette démarche la pratique du design. Pour que l'innovation soit intégrée logiquement au design, celle-ci doit avoir pour ambition de penser le futur. Notamment en proposant des angles de vies nouveaux aux individus - ici aux personnes âgées. Aussi, c'est dans l'anticipation des possibilités et des besoins futurs couplée à ce phénomène empathique que nous devons penser la Silver Économie et ses actions en puissance.