Design
Arts
Médias

[En]jeux d’une traduction sensible de la théorie critique du design

Emilie Huc

2026-06-15

Emilie Huc est designer et doctorante en Arts et Sciences de l'art à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, spécialité design. Sous la direction de Catherine Chomarat-Ruiz, elle travaille sur l'exploration des traductions sensibles possibles du design à travers sa théorisation critique dans le but d'améliorer sa connaissance auprès d'un large public.

Résumé

Comment le jeu peut-il être mobilisé dans le cadre d'une traduction sensible de la théorie critique du design ? Après avoir défini notre cadre théorique et les principes fondamentaux de la traduction sensible, nous montrerons que le jeu peut favoriser la transmission de concepts théoriques. Nous l'envisagerons alors comme un support d'apprentissage à la fois sensible, suscitant l'émotion, et expérientiel, fondé sur la pratique, favorisant ainsi l'éducation au design. L'analyse du jeu ABCDesign, conçu par nos soins, met en lumière sa capacité à nourrir une réflexion critique sur le design et à mettre en place des dynamiques collectives de construction du savoir. En ce sens, la traduction sensible par le jeu sera envisagée comme créatrice d'espaces potentiels de recherche où les idées de chacun pourront être mises en commun, débattues, transformées collectivement, capable d'enrichir la théorie critique du design. Une hypothèse qui nécessitera des expérimentations concrètes pour en évaluer les possibilités.

Abstract

How can play be mobilized as part of a sensitive translation of critical design theory? After defining our theoretical framework and the key principles of sensitive translation, we show that play can support the transmission of theoretical concepts. We therefore consider it as a learning medium that is both sensitive, eliciting emotion, and experiential, rooted in practice, thus fostering design education. The analysis of the ABCDesign game, which we developed, highlights its ability to nurture critical reflection on design and to foster collective processes of knowledge building. In this sense, sensitive translation through play can be seen as creating potential research spaces where everyone's ideas can be shared, debated and collectively transformed, thereby enriching critical design theory, a hypothesis that will require concrete experimentation to assess its possibilities.

Introduction

Le design étant une pratique de projet — c'est-à-dire qu'il vise à imaginer des artefacts, des dispositifs ou des services destinés à intervenir sur le réel — il a un impact direct sur nos modes de vie, notre relation au monde. En ce sens, il est nécessaire de le penser comme une pratique porteuse de responsabilité en questionnant ses effets sociaux, économiques ainsi que son positionnement éthique dans nos sociétés. C'est précisément l'objectif de la théorie critique du design, telle qu'elle est en cours d'élaboration par la philosophe Catherine Chomarat-Ruiz[1] : formuler les problèmes que le design rencontre tout en cherchant à y répondre. Ce faisant, elle met en avant deux problèmes conjoints : un problème épistémologique lié à un déficit de connaissance scientifique du design, et un problème éthique relatif au dévoiement de celui-ci par une société capitaliste néolibérale. Se nourrissant de la pensée de l'École de Francfort — courant allemand formulant une critique du système capitaliste néolibéral — elle prend appui sur des auteurs tels que Hartmut Rosa, Axel Honneth ou encore Theodor Wiesengrund Adorno, en repérant et analysant certains concepts forgés par ces derniers (tels que la résonance, la réification ou encore l'aliénation) afin de les transposer au design et aussi d'en fonder de nouveaux. Éclairée par ces éléments théoriques, la théorie critique du design s'attache également à adopter une démarche sociologique consistant à mener des entretiens auprès d'acteurs du design. Or, si le fait de recueillir des témoignages directement issus de la communauté liée au champ du design est fondamental, il n'est pas à lui seul suffisant. Dans la mesure où la théorie critique du design cherche à remettre en question les rapports de pouvoir qui structurent nos sociétés contemporaines, tout en analysant les implications du design dans les modes de vie, nous nous devons de la rendre accessible à tout un chacun.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:16, depuis le 216.73.216.201

Cependant, « il se pourrait bien que les mots, et même pire encore les arguments […] soient devenus trop lents pour la vitesse du monde de la modernité tardive[2]. ». Comme l'énonce le sociologue et philosophe allemand Rosa, ces éléments discursifs pourraient être insuffisants pour maintenir les conditions d'un véritable discours démocratique — qui serait fondé sur l'écoute empathique et l'argumentation rationnelle selon le philosophe et sociologue allemand Jürgen Habermas dans sa *Théorie de l'agir communicationnel*[3]*.* Pour Rosa, nos modes de communication sont mis à mal par l'accélération de nos échanges et leur logique de performance, ce qui nous pousse à privilégier la rapidité et l'efficacité de l'information plutôt que le temps nécessaire à la compréhension et à la délibération. Dans ce contexte, nous faisons face à une esthétisation de la communication où l'image prime sur le discours, ce qui vient court-circuiter la construction collective du jugement critique. Mettant alors à mal la diffusion d'un discours théorique qui a besoin de temps et d'une certaine implication personnelle pour être assimilé.

De ce fait, pour partager nos réflexions issues de la théorie critique du design avec un large public, y compris non-initié, il pourrait être nécessaire d'emprunter d'autres voies que le seul discours ou la simple image. La voie envisagée ici sera celle de la « traduction sensible », comprise comme un mode de transmission de connaissances visant à susciter des émotions et permettant une compréhension rationnelle des contenus évoqués. Cette dernière pouvant en appeler à des supports artistiques tels que le dessin ou la musique, nous avons décidé de convoquer ici le support du jeu. Par jeu, nous entendrons le jeu règlementé (le *game*) qui est distinct du jeu libre (le *play*) comme théorisé par le sociologue et psychologue George Herbert Mead et le psychiatre Donald Woods Winnicott. Dans notre expérimentation, il se présentera sous la forme d'un jeu de cartes proposant plusieurs modes d'utilisation, chacun visant un objectif spécifique de transmission de connaissances tout en s'adaptant à notre conception de la traduction sensible.

Ce texte, reprenant et venant compléter une réflexion menée lors d'une rencontre académique les 15 et 16 mai 2025, tentera donc d'analyser comment le jeu peut être mobilisé pour traduire sensiblement la théorie critique du design. En éclairant tout d'abord les enjeux de cette dernière et de sa transmission, nous nous appuierons ensuite sur la notion de la traduction sensible afin de la préciser et de voir en quoi le jeu peut s'adapter à ses prérequis. En ce sens, nous formulerons l'hypothèse selon laquelle le jeu peut devenir un lieu intermédiaire que Winnicott appelle un « espace potentiel », c'est-à-dire un espace de liberté situé entre le réel et l'imaginaire où l'on ose expérimenter et créer. D'autre part, nous expliciterons en quoi cet espace pourrait alors être capable d'instaurer ce que Rosa nomme la « résonance », qui est comprise ici comme une « forme de relation au monde […] dans laquelle le sujet et le monde se touchent et se transforment mutuellement[4] ».

De cette manière, nous tenterons par nos expérimentations, de nous saisir du format jeu en tant qu'outil pédagogique capable de toucher à la sensibilité et à la compréhension d'un public élargi, offrant alors un espace de liberté créative et de potentialités transformatrices, tant pour le public concerné que pour la théorie mobilisée.

1. Une théorie à rendre sensible

1.1 Identifier et pallier les pathologies du design : une démarche critique

Dans la théorie critique du design, ce dernier est envisagé comme un champ pratico-réflexif visant à améliorer l'habitabilité du monde dans le respect des humains et des non-humains[5]. Pourtant, cette visée éthique est compromise par les logiques du marché capitaliste, qui le détournent de sa vocation initiale, le réduisant à une innovation factice qui nuit à l'intérêt commun et à l'environnement. Le champ du design se retrouve donc dévoyé à des fins mercantiles, sa subsistance étant assurée par un système qui lui est éthiquement opposé.

Pour autant, ce problème éthique n'est pas le seul auquel le design est confronté. En effet, ce dernier se heurte à un problème épistémologique qui complique son étude et donc son

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:16, depuis le 216.73.216.201

enseignement. Noyé dans plusieurs disciplines scientifiques — histoire du design, anthropologie, etc. — et divisé en plusieurs spécialités qui engendrent chacune une théorisation particulière — *care* design, design graphique ou encore design d'intérieur —, il n'apparaît pas comme un champ unique, ce qui entraîne une défiance relative à une connaissance scientifique globalisée et rend sa transmission plus ardue. En ce sens, l'émergence d'imaginaires communs construisant le design comme un champ unifié et intelligible s'en trouve freinée, ce qui contribue à en accentuer son opacité.

Pourtant, le design faisant partie intégrante de nos modes de vie, ses réflexions critiques ont tout intérêt à être diffusées et rendues accessibles à un plus large public. En mettant de côté les difficultés épistémologiques qu'il rencontre, la diffusion d'une théorie se heurte souvent aux frontières de son propre domaine, ne touchant alors que les initiés. C'est pourquoi il apparaît essentiel de développer l'éducation au design en usant de moyens innovants pour rendre ces réflexions accessibles afin que tout un chacun puisse développer une réflexion éclairée par rapport au design et à ses implications.

Pour ce faire, nous tenterons d'expliquer pourquoi la traduction sensible peut être pertinente afin de transmettre la théorie critique du design à un public élargi.

1.2 Transmettre de manière sensible

Bien que la théorie critique du design s'attache à éclairer les enjeux sociaux de cette pratique et à repenser ses usages, elle reste néanmoins difficile d'accès en raison de la complexité des concepts qu'elle invoque et de son expression académique, souvent éloignée des praticiens du design ou plus largement du grand public. C'est pour pallier ces difficultés de transmission que la notion de traduction sensible peut être mobilisée, entendue ici comme suit :

> *« la traduction sensible d'une théorie est un procédé intra-linguistique et extra-langagier par lequel on fait passer un contenu (un concept, une question, une explication, etc.) d'un registre de la langue à un autre registre de signes (typographiques, imagés…) afin non pas de condescendre à éclairer des esprits supposés faibles, à vulgariser, à illustrer ou à évoquer ce contenu, au risque d'induire en erreur, mais pour sensibiliser à un propos, et susciter un jugement éclairé*[6]*. »*

En d'autres termes, la traduction sensible d'une théorie favorise sa transmission en utilisant une pluralité d'arts et de médias, visant à en appeler aux émotions de tout un chacun dans le but de faciliter une compréhension raisonnée des concepts qu'elle invoque. Nous pouvons ici prendre l'exemple de Rosa qui s'appuie notamment sur la musique pour expliquer certains de ses concepts. Il se réfère par exemple à la musique du groupe britannique Pink Floyd : *The Wall,* qui propose une traduction sensible du concept d'aliénation. Le groupe en appelle alors à l'émotion en montrant des enfants broyés par un système scolaire oppressant en utilisant la musique, l'image et la métaphore du mur, ce qui favorise la compréhension d'un concept théorique tel que l'aliénation. La combinaison de plusieurs médias et de leur potentiel sensible fait naître chez chacun un jugement éclairé de ce qu'est l'aliénation. La traduction sensible se distingue également par sa capacité à subvertir le média artistique auquel elle fait appel, comme dans le cas de l'ouvrage *Ethnographies des mondes à venir*[7]*.* Ici, Philippe Descola et Alessandro Pignocchi reprennent les codes du roman graphique afin de traduire sensiblement le concept de symétrisation, tout en utilisant l'humour.

2. Le jeu comme espace d'expérimentation sensible

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:16, depuis le 216.73.216.201

2.1 Un espace potentiel de résonance

Notre intérêt ici étant de mener une réflexion sur les modalités et les enjeux d'une traduction sensible de la théorie critique du design, nous avons donc choisi d'explorer plus particulièrement le jeu comme support d'expérimentation. En effet, nous faisons l'hypothèse que le jeu — sollicitant à la fois l'émotion, l'expérimentation collective et créative — peut constituer lui aussi une forme de traduction sensible capable de rendre accessible notre propos. En ce sens, nous tenterons d'interroger dans quelle mesure il peut être un support pertinent pour traduire sensiblement la théorie critique du design.

Prenant la forme d'un « phénomène transitionnel[8] » selon Winnicott, le jeu est une composante essentielle au développement de l'enfant. En effet, il serait à l'image du doudou et permettrait à l'enfant de passer du lien fusionnel qu'il entretient avec sa mère à une autonomie progressive, qui s'acquerrait en apprivoisant petit à petit l'environnement, la réalité extérieure. En tant qu'acte créateur, le jeu ouvre ce que Winnicott appelle un « espace potentiel » qui, en d'autres termes, est un espace intermédiaire entre le monde intérieur de l'enfant et le monde extérieur. Il est instauré par le jeu dans la mesure où il lui permet de développer ses capacités cognitives en interagissant avec autrui et son environnement. Cet espace, ce « jeu » au sens d'intervalle, fait office d'« aire intermédiaire d'expérience[9] » qui fait de l'expérience le lien entre réalité intérieure et extérieure. Cette conception du jeu comme espace potentiel chez l'enfant ouvre la voie à une réflexion sur le rôle qu'il peut prendre chez l'adulte, notamment en tant qu'outil éducatif et critique.

Cependant, dans nos sociétés contemporaines dominée par la consommation et la recherche de profit, le jeu est encore trop souvent cantonné à l'enfance et à l'adolescence car perçu comme naïf, futile ou improductif. À l'inverse, dans le monde des adultes, il peut être considéré comme un marché pour ses créateurs en plus d'être un instrument de détente, une occasion de gain et/ou de performance (jeux vidéo, jeux d'argent, etc.) pour ses utilisateurs. Pourtant, selon Winnicott, « le prolongement de l'espace potentiel se fait chez l'adulte, à travers des expériences culturelles, qu'il s'agisse d'art, de philosophie ou de religion[10] », ce qui suggère que le jeu pourrait être revalorisé et subverti en tant que que support pédagogique s'inscrivant tout au long de la vie.

Pour Winnicott, la bonne condition d'accès à cet espace potentiel est la confiance en son environnement, qu'il soit spatial ou social, permettant de se sentir suffisamment en sécurité pour se laisser aller à l'amusement, à la créativité, et donc à l'apprentissage. Cette notion de confiance est également présente chez Rosa en tant qu'élément constitutif des relations résonantes qui « présupposent que le sujet et le monde soient suffisamment "fermés", ou consistants, afin de pouvoir parler de leur propre voix, et suffisamment ouverts afin de se laisser affecter et atteindre[11]. ». Toujours selon Rosa, l'enseignement doit favoriser les expériences de résonance afin que les apprenants puissent entrer dans une relation horizontale et vivante avec le savoir : se sentir touchés, en position d'être transformés par ce savoir et aussi de le transformer à leur tour. Cette conception d'un apprentissage basé sur la résonance rejoint aussi les réflexions pédagogiques qui soutiennent que « les élèves doivent expérimenter les choses par eux-mêmes et de leur propre chef dans un cours aussi ouvert que possible[12] ». Ce qui semble impossible « si l'enseignement se donne comme seul objectif de départager les réponses justes et fausses et comme unique horizon l'efficacité et l'optimisation[13]. ». Cette conception vient bousculer certaines logiques verticales où l'enseignant est le seul détenteur du savoir qu'il transmet à un élève intégré dans un parcours qui s'impose à lui. En allant dans ce sens, nous pouvons également mentionner le pédagogue brésilien Paulo Freire qui, dans son ouvrage *Pédagogie des opprimés*[14], critique la notion de « pédagogie bancaire » qui tendrait à considérer les apprenants comme des réceptacles vides qu'il conviendrait de remplir de savoirs. Cependant, cette approche se heurte désormais aux préconisations des courants de pédagogie active[15] qui insistent au contraire sur une dimension plus horizontale dans laquelle l'apprenant retrouve un rôle d'acteur disposant d'une certaine marge d'appréciation.

En ce sens, le philosophe John Dewey rappelle alors l'intérêt d'instaurer une continuité entre les connaissances et le vécu de l'apprenant, ce qui contribuerait ainsi à une approche similaire à celle de la résonance. En effet, selon Rosa, « les axes de résonance s'instaurent plus volontiers lorsque

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:16, depuis le 216.73.216.201

l'on s'écarte du programme et que l'on ménage une place aux approches hétérodoxes et surprenantes[16]. » Autrement dit, dans une éducation qui cherche à susciter la résonance, il semble essentiel de sortir du cadre strict d'un programme pour laisser place à des expériences inattendues, qui éveillent la curiosité et établissent un lien entre l'apprenant, l'enseignant et les contenus mobilisés.

C'est en prenant en compte ces considérations que le jeu nous apparaît comme un vecteur reliant connaissance et expérience, en permettant d'établir une connexion sensible détachée de la finalité utilitariste revêtue par des exercices plus traditionnels (les QCM par exemple qui ne visent qu'à une vérification des connaissances acquises et qui appellent une réponse préconçue par son rédacteur). De cette manière, le jeu peut devenir un espace d'apprentissage à l'occasion duquel l'individu peut explorer librement les concepts qui lui sont présentés et réactiver son potentiel créatif de manière ludique.

2.2 ABCDesign, un abécédaire ludique du design critique

Suite à ces réflexions, nous tenterons ici de présenter une tentative de traduction sensible de la théorie critique du design par le jeu. Pour rappel, la traduction sensible d'une théorie consiste à faire passer un contenu (concept, explication…) d'un registre de langage à un autre registre (typographique, imagé, etc.) non pas pour simplifier le propos, mais pour en appeler à l'émotion afin de permettre un jugement raisonné. Nous nous attacherons donc à penser le jeu en tant qu'outil pédagogique cherchant à toucher un plus large public, à créer un lieu de liberté créative et de potentialités sensibles par sa matérialité. Dans ce cadre, le jeu ABCDesign ne cherche pas à illustrer ou à « expliquer » la théorie critique de manière simpliste mais propose une expérience qui mène les joueurs à entrer en résonance avec ses concepts, à en dégager eux-mêmes le sens et ainsi à en produire une interprétation critique. Ce passage d'un langage théorique à un registre ludique invoquant des signes visuels et typographiques entre précisément dans le cadre de la traduction sensible : il ne réduit pas le concept à une simple image mais tente d'ouvrir un espace d'interprétation qui engage l'action et la sensibilité du joueur.

Le jeu ABCDesign, contenant 3 modes de jeu différents, est un jeu éducatif qui reprend les codes de l'abécédaire et tente donc de transmettre les concepts convoqués par la théorie critique du design. Il repose sur un système de cartes fonctionnant par paires, une paire évoquant chacune un concept. Comme nous pouvons le voir ci-dessous, les paires sont composées d'une carte définissant textuellement le concept, tandis que l'autre propose une représentation graphique de l'initiale de ce concept — A pour « aliénation », C pour « cas de conscience », etc.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:16, depuis le 216.73.216.201

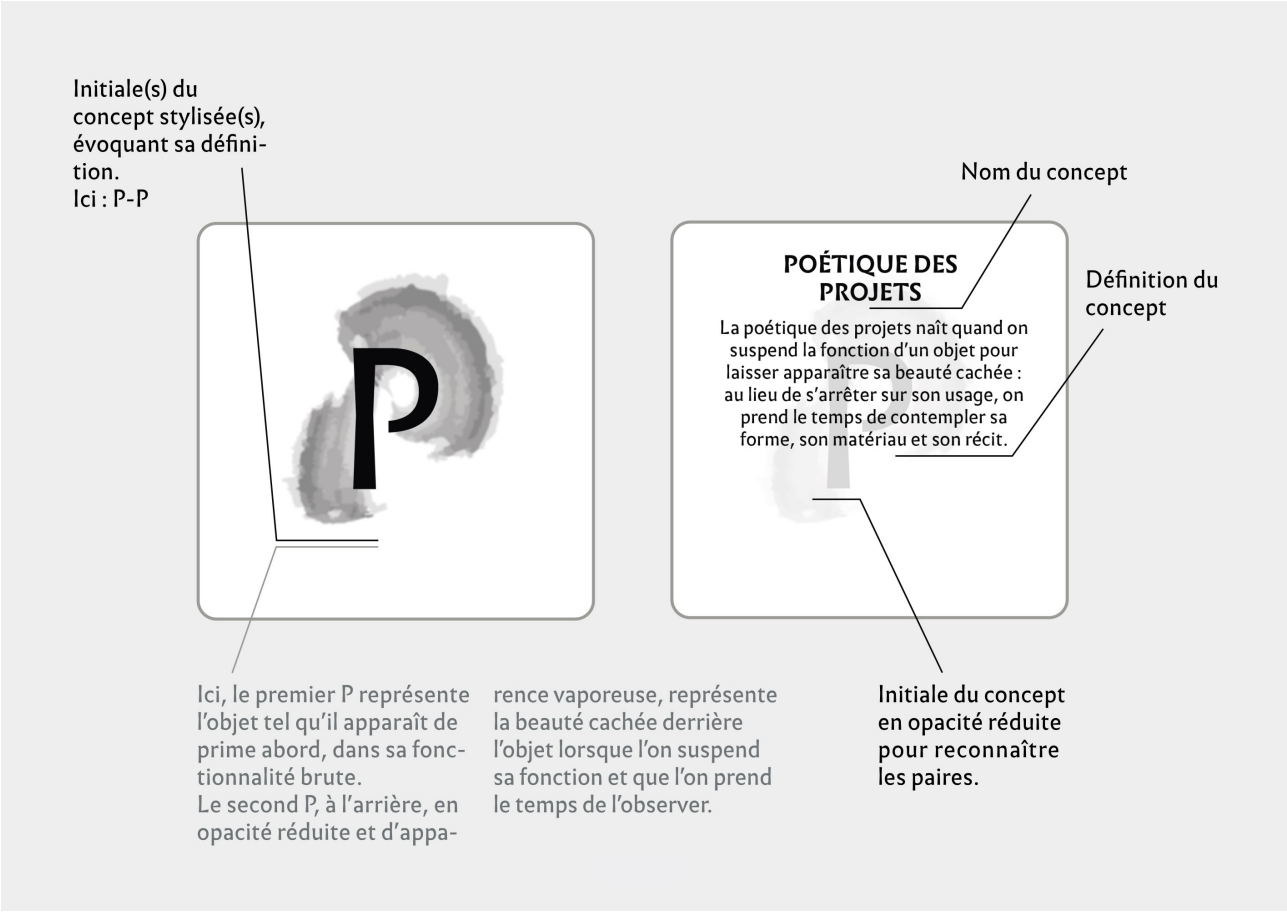


Figure 1. *Paire de cartes « poétique des projets », jeu ABCDesign*, Emilie HUC

En ce sens, chaque initiale a été pensée pour évoquer graphiquement son concept, sans tomber dans une illustration littérale. Elle se répète sur les deux cartes d'une même paire, mais avec une opacité réduite sur la carte de définition, pour offrir un indice visuel afin d'identifier les paires : la simple lecture du texte et interprétation graphique pouvant parfois être difficile. L'objectif n'étant pas de donner une illustration fermée du concept mais bien une évocation graphique et poétique, laissant aux joueurs une liberté d'interprétation. De plus, les concepts jalonnant la théorie critique du design étant au nombre de 39, ils ont été classifiés en 9 catégories distinctes — design, éducation, épistémologie, éthique, monde, politique, projet, reconnaissance et traduction — qui sont elles-mêmes devenues des cartes à part entière. Ces dernières fonctionnent alors de manière individuelle, elles évoquent la catégorie et sa définition. Notre jeu comportant 3 versions, elles viennent alors servir une manière spécifique de jouer.



Figure 2. *Cartes des catégories : « design, éducation, traduction et politique », jeu ABCDesign*, Emilie HUC

2.2.1 Mémoriser : jouer pour retenir

La première version du jeu ABCDesign repose sur les règles classiques du *memory*. Les cartes

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:16, depuis le 216.73.216.201

sont disposées face contre table et chaque joueur, tour à tour, retourne deux cartes dans le but de rassembler les paires. S'il réussit, il conserve la paire et rejoue ; dans le cas contraire, c'est au tour du joueur suivant. Le gagnant est celui qui, lorsqu'il n'y a plus de cartes à retourner, possède le plus de paires. Pour cette version du jeu, les cartes de catégories peuvent être mises de côté.

Cette version vise à se familiariser avec les concepts en les mémorisation et en observant les éléments graphiques qui y sont associés. Le lien établi entre les éléments visuels et théoriques permet aux joueurs d'assimiler les concepts de manière ludique et sensible. Là encore, le but n'est pas de faire simple, mais de faire ressentir le dialogue entre forme et idée, en offrant une perception sensible.

2.2.2 Catégoriser : coopérer pour comprendre

La deuxième version nécessite d'utiliser les paires déjà constituées, les cartes de catégories sont aussi à mobiliser. Elle peut se jouer indépendamment de la première version ou venir à sa suite. On placera alors les 9 cartes de catégories sur la table et ensemble, les joueurs seront amenés à placer chaque paire dans la catégorie qui leur semble associée en s'appuyant sur leur propre compréhension de chaque concept. Ce mode de jeu basé sur la coopération et l'expérimentation permet à chacun de prendre part à la catégorisation, soutenant l'idée que la théorie critique du design est mouvante et accessible à tous. Elle encourage les points de vue différents et donc le débat, instaurant alors un échange éclairé, plutôt que de transmettre un savoir figé qu'il conviendrait simplement de réutiliser tel quel.

2.2.3 Traduire : créer pour s'approprier

Pour s'émanciper du cadre plus rigide du *memory* ou de la catégorisation, nous proposons ici une troisième version du jeu qui laisse au joueur une liberté de création. En se basant sur la définition de la traduction sensible, il s'agit de choisir un concept parmi ceux donnés afin de produire la sienne via le(s) support(s) de son choix. Cette version vise à l'assimilation des différents concepts en prenant part à leur traduction sensible. Nous pouvons imaginer à terme que cette production pourrait être partagée sur une plateforme dédiée à cet effet, qui se transformerait alors en répertoire de traductions sensibles opérées dans le cadre du jeu ABCDesign. Cette démarche de partage et d'ouverture est une manière de sortir du cercle des initiés pour faire de la théorie critique du design un terrain d'expérimentation accessible à tous. Certes, nous pourrions nous opposer qu'il n'est pas à la portée de tout le monde de proposer une traduction sensible pertinente, mais nous avons décidé ici de ne pas faire de la perfection un enjeu. Dans le cadre d'une théorie en construction et d'une tentative de la rendre accessible à un public élargi par le biais de la traduction sensible, il paraît primordial de lâcher prise et d'ouvrir un espace créatif permettant l'apparition d'interprétations personnelles, parfois inattendues, qui pour certaines se démarqueront et ajouteront des éléments à la réflexion initiale. C'est dans cette optique de liberté de création et de réinterprétation que ce jeu consiste en une traduction sensible : il ne prétend pas à implanter dans les esprits un savoir de manière verticale mais donne un cadre dans lequel les joueurs peuvent s'approprier les concepts afin d'élaborer et de proposer leur propre conception et nourrir la réflexion amorcée par la théorie critique du design.

2.3 Une public élargi comme acteur du savoir

C'est également cette idée d'ouverture que nous avons choisi de mettre en avant lors du processus de création de ce jeu. En ce sens, nous avons choisi de faire appel à des personnes — faisant partie du domaine du design ou non — afin qu'elles puissent nous soumettre leur interprétation créative de certains concepts. Cela nous a permis de diversifier la création graphique de certains cartes. En impliquant un public élargi dans la création de certaines cartes, nous avons pu ajouter une dimension individuelle, créative, et parfois presque naïve dans l'interprétation des concepts. À terme, en s'appuyant sur le répertoire des traductions sensibles élaborées par les joueurs, nous pourrions imaginer une nouvelle version du jeu, créé entièrement par son public.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:16, depuis le 216.73.216.201

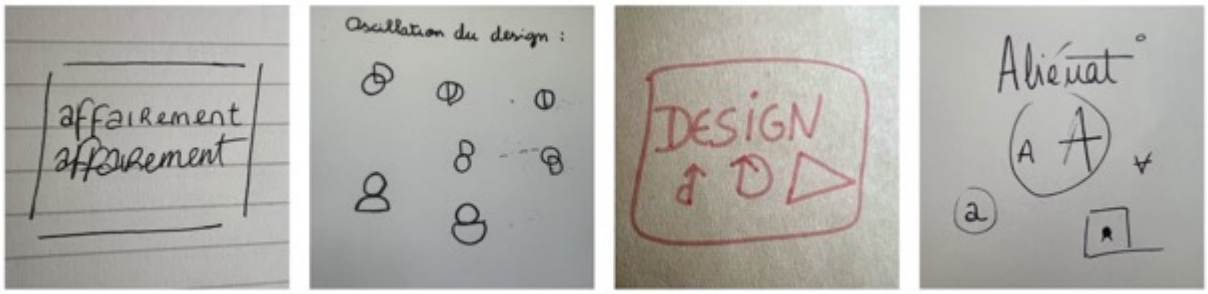


Figure 3. *Expérimentations graphiques par un public élargi,* Emilie HUC

En outre, ABCDesign place l'expérimentation en tant que composante essentielle, considérant ses joueurs comme acteurs de leur apprentissage, rejoignant la pensée de Dewey. Ce qui appuie sa qualité de traduction sensible qui ne vise pas à condescendre à éclairer des « esprits faibles » mais à mener chaque participant à mobiliser son propre jugement rationnel et critique. Poursuivant la pensée de Rosa qui consiste à dire que « l'éducation ne se produit pas là où une compétence déterminée est acquise, mais à chaque fois qu'un fragment du monde "se met à parler[17]" », nous soutenons alors la nécessité de l'expérimentation comme inhérente à un apprentissage vivant, où la rencontre avec les concepts devient une expérience sensible et éclairante.

2.4 Perspectives d'usage et de diffusion

Par ailleurs, l'environnement d'apprentissage étant central, il convient de préciser dans quels contextes ce jeu pourrait être mobilisé. En effet, même s'il tente de s'adresser à un public élargi, nous ne pouvons pas nier en bloc son caractère spécialisé. Il serait alors intéressant d'utiliser ce jeu en présence d'un médiateur familier avec la théorie critique du design afin qu'il puisse éclairer son public, surtout si ce dernier n'est pas initié. En attendant d'effectuer des tests concrets, nous pouvons imaginer que les versions 1 et 2 seraient à même de jouer un rôle dans la formation pédagogique des designers —notamment dans le cadre de cours, de séminaires ou encore de rencontres académiques. Dans sa globalité, il pourrait également être envisagé en tant que support à des entretiens menés avec des designers, des professeurs, ou encore des usagers, comme c'est le cas dans l'entretien du graphiste Damien Laverdunt mené par le professeur Yann Aucompte : ce dernier l'invite à piocher des cartes et rebondit ensuite sur les sujets apparaissant sur celles-ci[18]. Pour autant, il est important d'envisager de sortir de ce cadre académique afin de s'adresser à un plus large public, et ainsi tenter de réduire la distance, voire la défiance, qui peuvent être entretenues face à la théorie[19]. En ce sens, en considérant le format de la version 3 qui en appelle à l'acte créateur, il pourrait être intéressant de s'en saisir via des ateliers, plus accessibles à des personnes extérieures au monde académique. Enfin, il conviendrait d'examiner les possibilités d'un recours à une licence *Creative Commons* — qui autorise la copie et la circulation des œuvres tout en octroyant à l'auteur certains droits : l'obligation de le citer (BY), l'interdiction de commercialisation (NC) ou l'interdiction de modification (ND) — ce qui permettrait à chaque utilisateur de se saisir du jeu. Nous pourrions également envisager la perspective de l'*open design* qui va plus loin en permettant un partage complètement libre afin que chacun puisse se l'approprier et l'adapter à la finalité visée, ce qui peut néanmoins poser la question du bien-fondé de la finalité.

Conclusion : vers un commun critique par le jeu

Nous avons tenté d'examiner les possibilités de traduction sensible de la théorie critique du design à travers le jeu, ayant pour objectif de la rendre à un public plus large que celui des initiés. Ce faisant, nous pouvons désormais soutenir le fait que le jeu ABCDesign traduit sensiblement la théorie critique du design en faisant passer ses concepts clefs vers un registre visuel et expérientiel qui offre à chacun la possibilité d'un jugement éclairé et critique à l'égard de ces

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:16, depuis le 216.73.216.201

derniers. Il répond donc pleinement aux exigences de la traduction sensible. Après avoir mis en regard le concept de résonance et l'expérimentation, nous pouvons désormais avancer que la traduction sensible du design par le jeu offre un support de résonance capable d'ouvrir une voie d'apprentissage plus sensible et plus dialogique.

Cette double dimension ouvre alors la réflexion sur les conditions de production du savoir et la façon dont le jeu peut devenir un terrain de recherche et de création en utilisant la traduction sensible pour favoriser l'apprentissage du design et en même temps participer à la création d'imaginaires communs s'y rapportant.

En ce sens, le jeu ABCDesign ouvre un espace de co-construction entre théorie et pratique, ce qui pourrait représenter un premier pas vers l'établissement d'un commun critique[20], entendu ici comme un espace partagé où les idées — même partielles ou en cours d'élaboration — sont soumises au débat et à l'appropriation collective, non pas pour être « possédées » mais pour être assimilées et transformer leurs apprenants. Ce commun critique pourrait rassembler un public élargi — designers, chercheurs, utilisateurs — autour d'un regard critique capable d'enrichir le design. Notre expérimentation de traduction sensible par le jeu pourrait alors être envisagée comme les prémices de l'établissement d'un tel commun critique en invitant à assimiler des notions théoriques, à formuler des questionnements et à produire des connaissances. Ce déplacement pourrait contribuer à sortir des espaces purement académiques pour investir ce que l'on pourrait appeler des « espaces potentiels de recherche » — des tiers-lieux, c'est-à-dire des lieux hybrides entre secteur académique et secteur social, où recherche et création s'articulent de manière tangible.

Bibliographie

AUCOMPTE Yann « Entretien avec Damien Laverdunt », dans Aucompte, Yann (dir.), La pédagogie du design graphique : comment interroger les acteurs ?, *Revue Design Arts Medias*, 12/2024, (consulté le 03/06/2025), URL: https://journal.dampress.org/words/la-pedagogie-du-design-graphique-comment-interroger-les-acteurs/entretien-avec-damien-laverdunt

BAILLY Rémi, « Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott ». *Enfances & Psy*, 2001/3 n°15, 2001. p. 41-45. Consulté le 23 mars 2025 à l'adresse : https://shs.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2001-3-page-41?lang=fr

BOSQUÉ Camille, *Open design.Fabrication numérique et mouvement maker*, coll. Esthétique des données, Paris, éditions B42, 2021.

CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design. Une théorie critique*, Bagnolet-Gélos, L'échappée belle, coll. Portes, 2025.
—, « Présentation », dans Chomarat-Ruiz, Catherine (dir.), Le design et ses pratiques (volet 2). De la reconnaissance à l'action, Revue Design Arts Medias, 01/2024, (consulté le 01/07/2025), URL: https://journal.dampress.org/words/le-design-et-ses-pratiques-volet-2-de-la-reconnaissance-a-laction/presentation
—, Vers une théorie critique du design (2022-2023, semestre1). Doctorat. UFR 04 École des Arts de la Sorbonne, 47 rue des Bergers 750015 PARIS, France. 2022, pp. 48. \<hal-03939065v2>
—, *Vers une théorie critique du design* (2022-2023, semestre 2). Doctorat. École des arts de la Sorbonne, 47 rue des Bergers 75015 Paris, France. 2023, pp. 88. \<hal-04150542>
—, *Vers une théorie critique du design.* (2023-2024, semestre 1 et 2). Doctorat. École des Arts de la Sorbonne, 47 rue des Bergers, 75 015 PARIS, France. 2023, pp. 59. \<hal-04386842>.
—,*Vers une théorie critique du design* (2024-2025, semestre 1). Doctorat. UFR 04 École des arts de la Sorbonne, 47 rue des Bergers, 75015 PARIS, France. 2024, pp. 31. \<hal-04838493>
—, *Qu'est-ce qu'un commun critique de recherche en design ?*. Doctorat. École des Arts de la Sorbonne, 47 rue des Bergers, 75 015 PARIS, France. 2025. hal-05011761

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:16, depuis le 216.73.216.201

DESCOLA Philippe, PIGNOCCHI Alessandro, *Ethnographies des mondes à venir*, Paris, Seuil, Coll. Anthropocène, 2022.

DEWEY John, *Démocratie et éducation. Suivi de Expérience et éducation*, Paris, Armand Colin, 2011.

FINDELI Alain, « La recherche-projet et la question de recherche : essai de clarification conceptuelle », *Sciences du design*, n °, Paris, PUF, 2015.

FREIRE Paulo, *Pédagogie des opprimés*, Paris, Maspéro, 1974 ; rééd. *La pédagogie des opprimés*, Marseille, Agone, coll. Éléments, 2021.

HABERMAS Jürgen, *Théorie de l'agir communicationne*l, tome 1 : « Rationalité de l'agir et rationalisation de la société », Paris, Fayard, 1987 ; tome 2 : « Critique de la raison fonctionnaliste », Paris, Fayard, 1987.

ROSA Hartmut, *Alienation and Acceleration: Towards a Critical Theory of Late-Modern Temporality*, Nordic Summer University Press, 2010 ; rééd. *Aliénation et accélération : vers une théorie critique de la modernité tardive*, Paris, La Découverte, coll. critique, 2012 ; rééd. *Aliénation et accélération : vers une théorie critique de la modernité tardive*, Paris, La DécouvertePoche, 2014.
—, « Remède à l'accélération. Impressions d'un voyage en Chine et autres textes sur la résonance », Paris, *Philosophie Magazine*, 2018 ; rééd. *Remède à l'accélération. Impressions d'un voyage en Chine et autres textes sur la résonance*, Paris, Flammarion, Coll. Champs essais, préface d'Alexandre Lacroix, 2021.
—, *Resonanz: eine Soziologie der Weltbeziehung*, Frankfurt, Suhrkamp Verlag, 2018 ; rééd. *Résonance. Une sociologie de la relation au monde*, Paris, La Découverte, coll. Théorie critique, 2021.
— *Unverfügbarkeit*, Wien, Residenz Verlag, 2020 ; rééd. *Rendre le monde indisponible*, Paris, La Découverte, 2020.

WINNICOTT Donald Woods, *Playing and Reality*, 1971 ; rééd. WINNICOTT Donald Woods, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:16, depuis le 216.73.216.201

1. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design. Une théorie critique*, Bagnolet, L'échappée belle, coll. Portes, 2025.
2. ROSA Hartmut, *Aliénation et accélération. Vers une théorie critique de la modernité tardive*, Paris, La DécouvertePoche, coll. critique, 2014, p. 76-77.
3. HABERMAS Jürgen, *Théorie de l'agir communicationnel*, tome 1 : « Rationalité de l'agir et rationalisation de la société », Paris, Fayard, 1987 ; tome 2 : « Critique de la raison fonctionnaliste », Paris, Fayard, 1987.
4. ROSA Hartmut, *Résonance. Une sociologie de la relation au monde*, Paris, La Découverte, coll. Théorie critique, 2021, p. 270.
5. FINDELI Alain, « La recherche-projet et la question de recherche : essai de clarification conceptuelle », *Sciences du design* n°1, Paris, PUF, 2015, p. 51.
6. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design. Une théorie critique*, *op. cit.*, 2025.
7. DESCOLA Philippe, PIGNOCCHI Alessandro, *Ethnographies des mondes à venir*, Paris, Seuil, Coll. Anthropocène, 2022.
8. WINNICOTT Donald Woods, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975, p. 27-64.
9. WINNICOTT Donald Woods, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, *op. cit.*, p. 30.
10. BAILLY Rémi, « Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott ». *Enfances & Psy*, 2001/3 n°15, 2001, p. 41-45. Consulté le 23 mars 2025 à l'adresse : https://shs.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2001-3-page-41?lang=fr
11. ROSA Hartmut, *Résonance. Une sociologie de la relation au monde*, *op. cit.*, p. 271.
12. *Ibidem*, p. 381.
13. *Ibid*., p. 382.
14. FREIRE Paulo, *La pédagogie des opprimés*, Marseille, Agone, coll. Éléments, 2021.
15. La pédagogie Montessori par exemple qui, élaborée en 1907 par Maria Montessori — médecin et pédagogue italienne — valorise l'expérimentation de l'enfant, le tout encadré par un adulte qui observe plutôt qu'impose. Ou encore la pédagogie Freinet qui — mise au point dans les années 1960 par les pédagogues Elise et Célestin Freinet — est centrée sur la coopération et l'apprentissage par l'expérience libre.
16. ROSA Hartmut, *Résonance. Une sociologie de la relation au monde*, *op. cit.*, p. 382.
17. ROSA Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, Paris, La Découverte, 2020, p. 99.
18. AUCOMPTE Yann « Entretien avec Damien Laverdunt », dans Aucompte, Yann (dir.), La pédagogie du design graphique : comment interroger les acteurs ? *Revue Design Arts Medias*, 12/2024, (consulté le 03/06/2025), URL: https://journal.dampress.org/words/la-pedagogie-du-design-graphique-comment-interroger-les-acteurs/entretien-avec-damien-laverdunt
19. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *À l'écoute du design. Une théorie critique*, *op. cit.*, 2025.
20. CHOMARAT-RUIZ Catherine, *Qu'est-ce qu'un commun critique de recherche en design ?*. Doctorat. École des Arts de la Sorbonne, 47 rue des Bergers, 75 015 PARIS, France. 2025. hal-05011761

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-10 17:25:16, depuis le 216.73.216.201