Design *in* Translation

Cultural Probes

Rose Dumesny

---

1. Définition

La méthode des *Cultural Probes* a été développée et théorisée à la fin des années 90 par Bill Gaver, professeur de design et codirecteur du studio de recherche en interaction au Goldsmiths College de l'Université de Londres. Le terme *probes* signifie dans le domaine médical « sonde », et les *cultural probes* (littéralement, « sondes culturelles ») sont une méthode d'exploration et d'étude des usages basée sur des dispositifs tangibles en vue d'inspirer des idées dans un processus de design. À la suite des travaux de Gaver, Wendy Mackay et ses collègues[1] ont développés la notion de *technology probes*, autrement dit de « sondes technologiques », qui a en commun avec les *cultural probes* d'utiliser des prototypes manipulables et réflexifs, mais s'en distingue en recourant surtout à des logiciels, perdant ainsi leur part tangible. Les dispositifs (numériques ou physiques) développés sur le principe des *probes* permettent d'observer des usagers en situation (les enquêtés), tout en les invitant à avoir une position réflexive face aux technologies qu'ils sont en train d'utiliser. La technique des *probes* constitue une méthode d'enquête propre au design, puisqu'elle repose sur des artefacts spécialement conçus pour être utilisés en situation par les enquêtés.

2. De l'anglais au français

L'article fondateur « Design : Cultural probes » de Bill Gaver et de ses collègues[2] s'attelle à démontrer qu'il est possible de proposer des objets qui permettent de collecter des « impressions », de découvrir et de tisser une relation avec les participants à une enquête, sans passer par des méthodes de recherche que les auteurs qualifient de traditionnelles. Cette méthode repose sur des instruments d'exploration des usages, qui prennent dans cet article la forme d'une enveloppe contenant des cartes postales, des plans, un appareil photo jetable et des carnets.

Ces dernières années, plusieurs designeuses menant des recherches doctorales en design et en IHM[3], ont utilisé des dispositifs d'expression tangibles pour mener leurs enquêtes de terrain en se référant à la méthodologie des *probes*. Leurs recherches ont été rédigées en français et en anglais :

> *« This method is unconventional in ethnographic research. Probes is an umbrella term in Human-Computer Interaction and design research, referring to artifacts or tools designed to generate data to inspire future designs*[4] *. »*

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-11 13:13:07, depuis le 216.73.216.42

Émeline BRULÉ, *Understanding the experiences of schooling of visually impaired children: A French ethnographic and design inquiry,* Thèse de doctorat à Télécom ParisTech, 2018, p. 89.

> *« Cet ensemble d'objets permet aux designers d'entretenir une "conversation continue" avec les enquêtés et de comprendre leur contexte d'étude de façon moins intimidante pour les participants. Conçues pour "provoquer des réponses inspirantes" (Gaver et al., 1999, p.22), ces probes sont laissées chez les enquêtés et il leur appartient d'y répondre et de les renvoyer aux chercheurs quand ils le souhaitent, chaque élément étant pré-timbré et pré-adressé. Ces éléments peuvent paraître simples et communs, mais ils ont été soigneusement sélectionnés pour initier une conversation sans être décourageants. »*

Rose DUMESNY, *Médiation sensible : des dispositifs d'expression tangibles pour s'approprier et comprendre l'objet smartphone*, Thèse de doctorat à l'Université de Nîmes, 2019, p. 101.

Ce terme, jusque-là assez rare dans les recherches en design francophone, apparaît même dans un appel à articles d'une revue de recherche en design, le décrivant comme une méthode de cette discipline :

> *« Le design-fiction, le design spéculatif et les probes (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. »*

Rémy BOURGANEL, Frédérique PAIN et Cléo COLLOMB, Appel à articles du Sciences du Design 2016/2 (n°4), Paris, PUF, p. 25-29.

3. Explication du concept

Les *probes* sont utilisées « pour obtenir à la fois des inspirations pour la conception de nouvelles technologies domestiques et des informations sur les utilisateurs de ces technologies[5] ». Ces dispositifs ont donc des effets sur les chercheurs autant que sur les enquêtés. En effet, on retrouve à plusieurs reprises dans les expérimentations décrites la volonté de les faire réagir ou même de co-concevoir avec eux les technologies, tout en enquêtant sur leur rapport à ces technologies.

Dans le cas des tests de dispositifs technologiques, ces expérimentations sont des moments inédits de la recherche, qui « participent à chaque fois pleinement de l'émergence et de la définition des inventions techniques[6] ». L'apport des *probes* est double, d'un côté pour les participants aux expérimentations, et de l'autre pour les designers-chercheurs. Les effets que l'on cherchera à identifier sont de deux types, ceux que produisent les dispositifs sur les représentations des objets technologiques pour les participants et ceux qui inspirent aux designers-chercheurs de nouvelles productions.

4. Illustration

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-11 13:13:07, depuis le 216.73.216.42

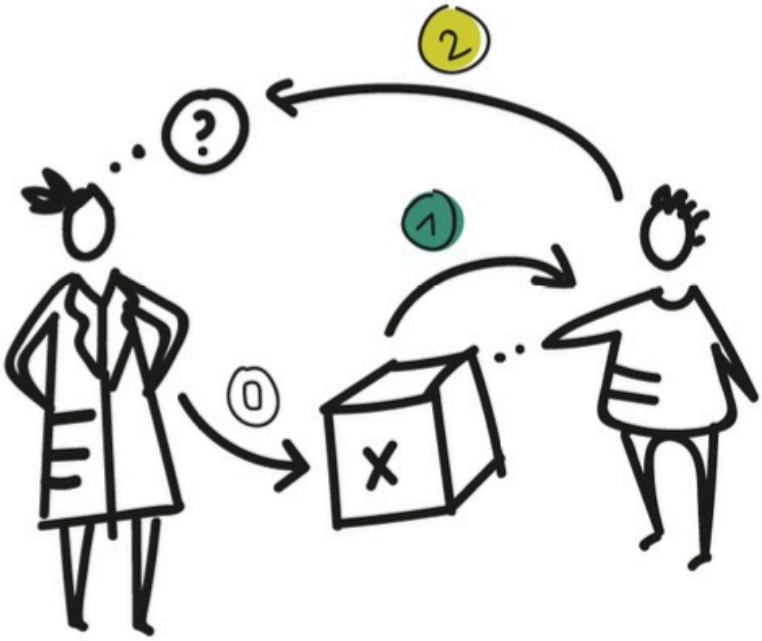


Figure 1. *Schéma illustrant le double effet attendu d'un dispositif conçu comme probes : 0. conception du dispositif par le designer-chercheur ; 1. effet réflexif du dispositif sur le participant ; 2. observation par le designer-chercheur*, Rose Dumesny

Rose DUMESNY PhD, Research Lead & Experience Designer, frogLab.

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-11 13:13:07, depuis le
216.73.216.42

1. Voir Wendy MACKAY & Anne-Laure FAYARD, *HCI, natural science and design: a framework for triangulation across disciplines*, ACM Press, 1997 et Hilary HUTCHINSON et al., *Technology probes: inspiring design for and with families,* ACM Press, 2003.
2. Bill GAVER, Anthony DUNNE & Elena PACENTI, *Design: Cultural probes,* Interactions (n°6), 1999, p. 21-29.
3. Voir notamment les thèses de doctorat de Nolwenn MAUDET (2017), Émeline BRULÉ (2018), ou Rose DUMESNY (2019).
4. Traduction proposée : « Cette méthode n'est pas conventionnelle dans la recherche ethnographique. Les sondes sont un terme générique dans le domaine de l'
5. Hilary HUTCHINSON et al., *Technology probes: inspiring design for and with families,* ACM Press, 2003, p. 2-3.
6. Annie GENTES & Camille JUTANT,

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-11 13:13:07, depuis le 216.73.216.42