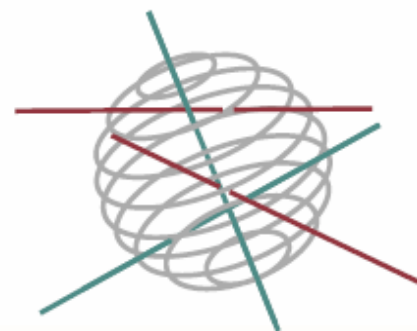


# SSD

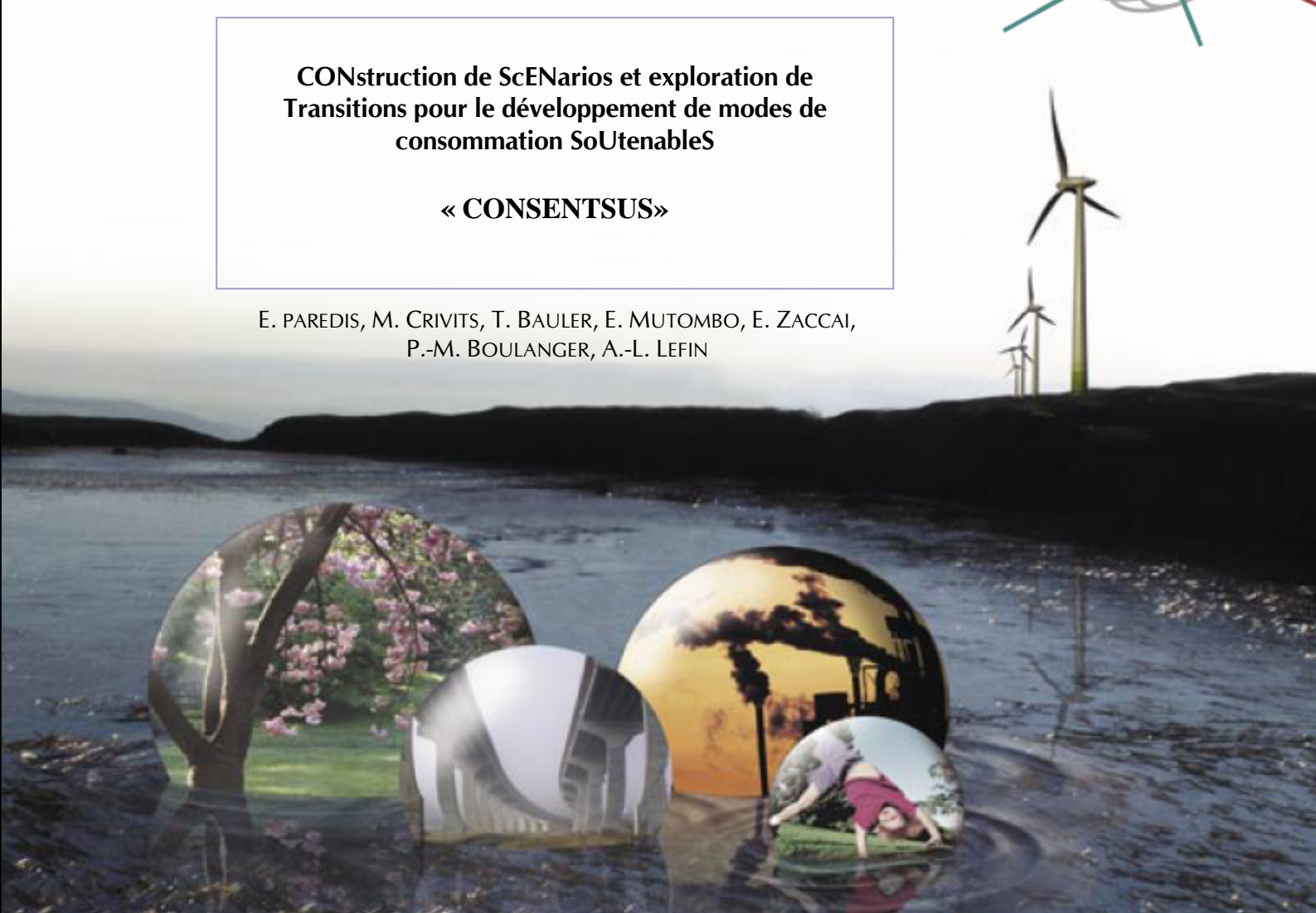
SCIENCE FOR A SUSTAINABLE DEVELOPMENT



**CONstruction de ScENarios et exploration de  
Transitions pour le développement de modes de  
consommation SoUtenableS**

**« CONSENTSUS »**

E. PAREDIS, M. CRIVITS, T. BAULER, E. MUTOMBO, E. ZACCAI,  
P.-M. BOULANGER, A.-L. LEFIN



ENERGY

TRANSPORT AND MOBILITY

AGRO-FOOD

HEALTH AND ENVIRONMENT

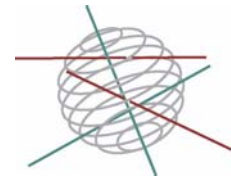
CLIMATE

BIODIVERSITY

ATMOSPHERE AND TERRESTRIAL AND MARINE ECOSYSTEMS

TRANSVERSAL ACTIONS

SCIENCE FOR A SUSTAINABLE DEVELOPMENT  
(SSD)



*Actions Transversales*

RAPPORT FINAL PHASE 1  
RESUME

**CONstruction de ScENarios et exploration de Transitions pour  
le développement de modes de consommation SoUtenables**

« **CONSENTSUS** »

**SD/TA/03A**

Promoteurs

**Erik Paredis**

Universiteit Gent

**Edwin Zaccai**

Université Libre de Bruxelles

**Paul-Marie Boulanger**

Institut pour un Développement Durable

Auteurs

ERIK PAREDIS, MAARTEN CRIVITS – CDO, UGENT  
TOM BAULER, EMILIE MUTOMBO, EDWIN ZACCAI – IGEAT, ULB  
PAUL-MARIE BOULANGER, ANNE-LAURENCE LEFIN – IDD

**AVRIL 2009**





Rue de la Science 8  
Wetenschapsstraat 8  
B-1000 Brussels  
Belgium  
Tel: + 32 (0)2 238 34 11 – Fax: + 32 (0)2 230 59 12  
<http://www.belspo.be>

Contact person: Marc Van Heuckelom  
+ 32 (0)2 238 35 55

Neither the Belgian Science Policy nor any person acting on behalf of the Belgian Science Policy is responsible for the use which might be made of the following information. The authors are responsible for the content.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without indicating the reference :

Erik Paredis, Maarten Crivits, Tom Bauler, Emilie Mutombo, E. Zaccà, Paul-Marie Boulanger, Anne-Laurence Lefin, **CONstruction de ScENarios et exploration de Transitions pour le développement de modes de consommation SoUtenables “CONSENTSUS”** Rapport Final phase 1 Résumé. Bruxelles : Politique scientifique fédérale 2009 – 9 p. (Programme de recherche : SSD - « La Science pour un Développement Durable »)

# CONSTRUCTION DE SCENARIOS ET EXPLORATION DE TRANSITIONS VERS DES MODES DE CONSOMMATION DURABLE (CONSENTSUS)

## RÉSUMÉ DU RAPPORT FINAL PHASE I

AVRIL 2009

ERIK PAREDIS, MAARTEN CRIVITS – CDO, UGENT

TOM BAULER, EMILIE MUTOMBO, EDWIN ZACCAI – IGEAT, ULB

PAUL-MARIE BOULANGER, ANNE-LAURENCE LEFIN – IDD

Apporter des solutions aux problèmes sociétaux et environnementaux auxquels sont confrontés les décideurs politiques ainsi que la communauté scientifique durant ces premières décennies du 21<sup>ème</sup> siècle semble être plus complexe aujourd'hui, non seulement parce que ces problèmes sont interconnectés à l'échelle globale, mais aussi parce que leur caractère incertain et leur apparente urgence génèrent des situations dans lesquelles les outils traditionnels d'aide à la décision rencontrent un certain nombre de leurs limites. Les décideurs politiques, la société civile et les scientifiques sont donc à la recherche de nouveaux outils, ou d'outils ajustés afin de guider les acteurs politiques vers les objectifs de développement durable. C'est dans ce cadre que des outils tels que les scénarios et la planification par scénario (Alcamo et al. 2005) interviennent ; ils sont notamment utilisés dans des approches participatives afin de générer des visions du futur pour un système donné et d'encourager des processus interactifs, comme aide à la gestion des transitions systémiques vers des styles de vie plus durables.

Les 'modes de consommation' constituent un moteur important pour tendre vers plus de durabilité. S'ils sont omniprésents dans la littérature à propos du développement durable depuis son apparition dans l'Agenda 21, ils sont cependant généralement moins bien définis et moins souvent abordés que la question de la production. C'est dans ce contexte que le projet Consensus ('*CONstruction of ScENarios and exploration of Transition pathways for SUSTainable consumption patterns*') a été conçu. Les questions de recherche sous-tendant la première phase du projet visent à explorer la spécificité de la problématique 'consommation' au travers de l'outil scénario, dans le contexte plus large de l'utilisation de scénarios pour le *transition management* (TM) et de l'innovation systémique (*system innovation*). En d'autres mots: *l'approche par scénarios est-elle un outil pertinent à utiliser dans des processus de planification tel que le TM lorsqu'on se concentre sur la question spécifique de la consommation ?* Sur base d'une revue de la littérature en matière de scénarios et de consommation durable, un exercice participatif de scénario a été implémenté, afin, d'une part, d'explorer le fonctionnement de la méthode en elle-même, et d'autre part, d'identifier une série de chemins possibles vers des schémas de consommation durable. Concrètement, le projet Consensus s'est plus particulièrement focalisé sur l'étude d'un domaine de consommation spécifique, à savoir la consommation alimentaire.

## METHODES

---

Trois scénarios de consommation alimentaire durable ont été construits grâce à une structure composée de trois discours/stratégies prédominants autour de la consommation durable : l' 'efficacité écologique', la 'démarchandisation' et la 'suffisance'. Quatre ateliers participatifs ont été organisés, respectivement dédiés à la présentation du projet aux participants, à l'élaboration, avec eux, de visions du futur autour des trois stratégies (deux ateliers), et enfin à une évaluation et une discussion à propos du résultat final. Les idées élaborées autour de trois mondes possibles, l'un 'éco-efficace', l'autre 'démarchandisé' et le troisième 'suffisant' ont été synthétisées et structurées par l'équipe de recherche,

d'abord eu travers de trois 'images' descriptives, ensuite au travers d'une 'mise en narration' dans trois récits (cf Annexes A et B). Finalement, afin d'explorer le potentiel d'intégration de ces trois stratégies/visions, une autre méthode, la *Q methodology*, a été utilisée, permettant de mettre en lumière des éléments de consensus et de dissensus au sein de ces trois discours sur la consommation durable (Cf. Annexe 6 Lefin et Boulanger 2009<sup>1</sup>)

## RESULTATS

---

### **LES SCENARIOS: UN CADRE THEORIQUE**

Le champ des scénarios est particulièrement confus et multiple, en ce qui concerne leurs contenus, méthodes et utilisations (cf. Annexe 3 Goeminne, Mutombo, 2007). Construit sur base d'une revue de la littérature, le cadre théorique tel que présenté ci-dessous synthétise les principales caractéristiques des exercices de scénarios et met en lumière leurs 'mécanismes' internes et leurs usages (cf. Annexe 4, Mutombo, Bauler, 2008). Au-delà de leurs méthodes, outils et procédures spécifiques, les exercices de scénario reposent sur quelques éléments constitutifs ('building blocks' ou BB), qui définissent leurs caractéristiques générales et les 'modes de pensée' qu'ils mettent en œuvre dans le cadre d'un exercice particulier. L'on peut distinguer cinq caractéristiques : la pensée orientée vers le futur, la collecte et l'intégration de l'information, la pensée systémique, l'approche narrative, et l'interface de dialogue. De plus, les multiples usages attachés aux scénarios peuvent être regroupés en deux catégories plus générales : (1) les scénarios contribuent à la planification et à l'élaboration de stratégies (usage de l'information dit de type 'instrumental'), et (2) ils facilitent la remise en question des modèles mentaux et les processus d'apprentissage (Brown, 2003) (usage dit 'conceptuel', Weiss 2005). Ce cadre théorique mène aux conclusions suivantes en ce qui concerne le potentiel des exercices de scénarios dans un contexte de politiques de développement durable :

- Si l'on s'accorde généralement (même s'il est difficile de les évaluer) sur les effets d'*apprentissage* engendrés par des exercices de scénario, la pratique ne confirme pas nécessairement une lecture purement stratégique. Les résultats des scénarios ne semblent **pas nourrir la décision ou le processus de planification de manière directe**. Cela doit être relié, entre autres, aux difficultés générales relatives à l'utilisation instrumentale de l'information (Weiss et al, 2005, p.13) et à la jonction problématique entre une pensée orientée vers le futur et des processus de décisions.
- **Ne pas disposer d'objectifs clairs** lors de la conduite d'exercices de scénario est fréquent et constitue une importante cause d'échec. (Burt et Van der Hijden, 2003, pp.1016-1020). Peu d'exercices de scénario s'octroient des **objectifs précis, partagés**, et encore moins **orientés vers l'action**.
- **La participation d'utilisateurs potentiels (public cible)** devrait être prise en compte lors de la définition des objectifs et la conception de la procédure de construction de scénarios, particulièrement lorsque le but est d'informer un processus de décision ; et ce, dans le but de renforcer la pertinence et l'appropriation du scénario par ses utilisateurs.
- Les scénarios ont du potentiel en tant qu'**interfaces** pour la mise en place **de dialogue** (au sein et au-delà de la communauté scientifique), et peuvent être considérés comme des outils aptes à favoriser la mise en réseau de connaissances.
- Les scénarios sont présentés comme des outils d'apprentissage. Or, si l'apprentissage est bien une **condition de changement** (vers le développement durable), il faut préciser qu'il n'en est **pas une garantie** (Quist 2007, p.43/45).

---

<sup>1</sup> Les annexes sont citées ici telles que référencées dans le rapport final (Paredis et al, 2009) et sont accessible sur le site web de la Politique Scientifique Fédérale ([www.belspo.be/FEDRA](http://www.belspo.be/FEDRA)).

- **L'évaluation des scénarios** en termes d'effets et d'utilisations est un sujet de recherche récent (Pulver et VanDeVeer, 2007) et ardu, au vu du foisonnement des pratiques de scénarios et de l'aspect flou de leurs objectifs. Cela implique que l'évaluation des exercices de scénario devrait constituer, en tant que telle, une **phase à part entière** de l'exercice. Plus généralement, les exercices de scénario devraient être inclus dans un cycle plus large d'élaboration de la décision, partant d'une réflexion orientée vers le futur à la prise de décision et la mise en œuvre effective jusqu'au suivi et à l'évaluation.
- Les exercices de scénario peuvent être considérés comme des outils précieux de l'action publique, en ce qu'ils répondent à deux besoins antagonistes de la prise de décision : **simplification** et **complexification** (Bauler 2007, p.70). En effet, ils offrent des images inévitablement simplifiées de la réalité, mais ils mettent également en lumière sa complexité, en termes d'incertitudes et d'ambivalence (i.e. multiplicité des futurs possibles et des raisonnements).
- Finalement, les scénarios favorisent une prise de distance par rapport à une perspective moderniste qui refuse les incertitudes et l'ambivalence des objectifs. Ce faisant, ils satisfont également un autre besoin d'une gouvernance du DD renouvelée, qui exigerait une transition vers une **perspective 'non-moderniste'** nécessaire pour répondre aux défis d'un développement actuellement non soutenable (Beck 2006).

### **LA CONSOMMATION DURABLE: TROIS STRATÉGIES**

La question des modes de consommation durable est une question très complexe, où les concepts abstraits de 'besoins', 'bien-être', et 'générations futures' sont théoriquement connectés et pourtant insuffisamment compris. Une partie de la complexité de la consommation durable est directement liée à la définition de 'consommation' et au choix entre une acception étroite ou large du terme : d'une part, la consommation comme achats de bien et services, d'autre part, dans un contexte économique, social et culturel plus large, la consommation comme une manière de satisfaire des besoins et par là, de développer un bien-être physique, psychique et relationnel (cf. Annexe 1, Boulanger, 2007). Une partie du défi du projet Consensus a été de traduire des concepts théoriques liés à la consommation durable en un cadre opérationnel pour la construction de scénarios. Concrètement, nous avons choisi de structurer les scénarios en faisant référence à trois discours, ou stratégies, mis en lumière grâce à une 'analyse par décomposition' (cf. Annexes 2 et 11, Boulanger, 2008). Partant de la supposition selon laquelle la durabilité peut être mesurée par un indicateur de productivité des ressources naturelle au sein du processus de génération de bien-être, le développement durable peut-être traduit par cette formule :  $S = WB / EF$ , qui peut elle-même être décomposée en trois ratios :  $S = (WB/Se) * (Se/C) * (C/EF)^2$ . Cette dernière formule met en lumière trois types de discours à propos de la consommation durable, trois stratégies 'pures' visant à augmenter la durabilité:

- **EE: Eco-efficience (Eco-efficiency : C/EF)**, qui vise à diminuer la pression environnementale de la production, la consommation de matières premières et l'élimination des marchandises (Ecologie Industrielle, mouvement 'cradle-to-cradle, ...)
- **DC: Démarchandisation (De-commodification : Se/C)** qui consiste à augmenter la proportion des biens et services consommés en dehors de la sphère du marché, et donc dans la sphère étatique (services publics) ou dans la sphère dite « autonome » (économie domestique, systèmes d'échanges locaux, modes de production et de consommation communautaire, etc.), à travers lesquelles les besoins et aspirations peuvent également être satisfaits.

---

<sup>2</sup> Où: S signifie Durabilité (Sustainability); WB = le niveau de bien-être (Well-Being); EF = l'empreinte écologique (Ecological Footprint); C = Marchandises (Commodities) et Se = Service, dans l'acception de Nørgård (2006 – telle qu'utilisée dans le contexte de l'énergie, et non telle qu'utilisée dans le contexte de la comptabilité nationale). La notion de service peut aussi être définie comme l'interface entre le besoin et ce qui le satisfait, ou comme le 'pouvoir satisfaisant' de ce qui satisfait (le 'satisfaire' - Max-Neef, 1992).

- **S: Suffisance (Sufficiency : WB/Se)** qui insiste sur la nécessité de découpler bien-être et services assurés par les marchandises, i.e., plus simplement, à découpler les fonctions du produit et le bien-être qu'elles engendrent (Simplicité volontaire, décroissance, ...).

Ces trois stratégies théoriques pour une consommation durable ont constitué la structure de notre exercice de scénario. Chacune d'elle a été explorée à travers la construction de scénarios illustrant ce à quoi le monde pourrait potentiellement ressembler en 2050, si les principes qui sous-tendent chacun des trois discours étaient suivis à la lettre.

### **TROIS SCENARIOS ET LEUR POTENTIEL D'INTEGRATION: TROIS PERSPECTIVES SUR LE CONSOMMATEUR**

Les trois scénarios (cf. Annexes A et B) sont sous-tendus par des éléments moteurs provenant des trois stratégies : technologie, marché et services ; échelle locale, citoyenneté active et co-production ; société réflexive et orientée vers les besoins. Ils illustrent le fait que les trois discours de 'durabilité' impliquent des approches différentes de la manière dont les pratiques liées à la consommation alimentaire sont organisées. Chaque scénario révèle une perspective différente sur le consommateur. Aucun d'entre eux ne présente un futur catastrophique, non durable, à éviter, comme aucun d'entre eux ne présente un monde réellement durable en soi.

- Dans le scénario de l'éco-efficience, les consommateurs sont définis comme des **décideurs** dont l'agrégation des choix individuels (d'achat) déterminent le futur de la production de nourriture, pour autant que les bons 'signaux' (normes de produits, labels, incitants fiscaux, ...) soient fournis. La souveraineté du consommateur, le marché, la technologie, la croissance économique sont des éléments centraux de cette perspective.
- Dans le scénario de la démarchandisation, le consommateur peut être considéré comme un **citoyen-entrepreneur**, ou comme un **co-producteur**. Ce type de consommateur peut significativement influencer la manière dont l'offre de nourriture est organisée, puisqu'il prend activement part à la gestion du système alimentaire à travers des systèmes de gouvernance locale. La responsabilité et l'engagement actif sont des éléments moteurs importants dans cette perspective.
- Dans le scénario de la suffisance, le consommateur peut-être considéré comme étant **introspectif, réflexif**. Ce scénario met en scène un consommateur hautement conscient de lui-même, qui en est venu à interroger ce qui sous-tend les pratiques de consommation, et qui réfléchit sur la définition d'une 'bonne vie'. Il reconnaît l'existence d'une complexité inévitable, tant sur le plan personnel que contextuel, et il essaye de prendre en compte des éléments tels que l'incertitude, l'imprévisibilité, le caractère incontrôlable de certains événements, ainsi que la relativité culturelle dans les processus de décision.

L'intégration des trois scénarios est une question fondamentale, sachant qu'une consommation alimentaire durable devrait nécessairement combiner des éléments des trois scénarios. L'équipe Consensus a tenté de répondre à cette question en utilisant la *Q* methodology, une méthode qui a permis de mettre en lumière des éléments de consensus et de dissensus entre les trois stratégies (cf. Annexe 6, Lefin et Boulanger 2009). En outre, l'un des principaux résultats de cette analyse réside dans la confirmation que les discours sous-tendant les trois stratégies, tels que développés dans les trois scénarios, ne sont pas de la pure fantaisie, mais ont bel et bien un ancrage dans la réalité, puisqu'ils se sont révélés opérants pour catégoriser les différents discours à propos de la consommation alimentaire durable dans notre échantillon.

## CONCLUSIONS

---

### L'ASPECT RELATIF DE LA CONSOMMATION

S'intéresser à la question de la consommation amène à se rendre compte que le concept-même est change suivant les différentes perspectives adoptées (ici les trois stratégies découlant de l'analyse par décomposition). La consommation semble être un concept équivoque lorsqu'il est considéré à travers le spectre de discours alternatifs de développement durable. Ici, ce à quoi le mot 'consommation' fait référence est particulier à chaque scénario. Le mot « consommation » implique et véhicule une signification différente dans chaque 'discours' (au sens de Foucault, 1969) différent, et mène potentiellement à des réalités différentes. Cela crée une divergence dans la réalité sociale, puisque des points de départ différents mènent à des arrangements sociaux différents. En effet, chacune des stratégies pour une consommation durable implique un changement fondamental en termes d'organisation ou de comportements humains. Paradoxalement, la question se pose alors de savoir dans quelle mesure le terme de 'consommation' en tant que tel est le meilleur concept à utiliser lorsque l'objectif est d'établir un lien entre les pratiques qui consistent à obtenir, préparer et manger de la nourriture en vue d'une durabilité.

### LA SPECIFICITE DE LA CONSOMMATION

Sur base des mécanismes à l'œuvre dans la construction de nos scénarios, il est intéressant de mettre en évidence la spécificité d'une perspective axée sur la consommation, et finalement, les résultats de l'exercice de scénario en tant que tel.

La question de la 'consommation durable' est un thème de recherche spécifique lorsqu'il s'agit de l'étudier à travers des outils et des approches systémiques. Cela peut être illustré par cet exercice de scénario et potentiellement extrapolé à l'implémentation d'un processus de *transition management* autour des modes de consommation. Envisager la consommation durable à travers **une réflexion orientée vers le futur** sous-entend clairement un dispositif normatif. Cependant, l'exercice de scénario Consensus est un hybride composé de modes à la fois exploratoire et normatifs (Börjeson, 2006) de pensée prospective. En effet, les « *cibles spécifiques* » restent non définies et l'exercice a pour objectif d'*explorer* des mondes d'éco-efficience, de démarchandisation et de suffisance possibles, plutôt que de tracer de potentielles voies pour les atteindre. Par ailleurs, la spécificité de la consommation observée lors de l'étude de la consommation à travers **la collecte et l'intégration de données** ou via une **approche systémique**, repose, entre-autres, sur la difficulté à délimiter clairement les contours d'un 'système de consommation alimentaire'. Si l'on ajoute à cela la multiplicité des perspectives sur la consommation, comprendre et explorer l'acte finale de consommation ouvre un large champ d'investigation et d'interactions. Le projet Consensus a tenté de répondre à cette complexité de plusieurs manières : les trois stratégies en elles-mêmes, ainsi que la *Q methodology*, ont été utilisées pour structurer et intégrer l'information à propos de la consommation durable ; les divers cadres d'analyse utilisés afin de prendre en compte le système étudié comme un tout, témoigne également de l'absence de structures multi-disciplinaires, multi-sectorielles, multi-acteurs stables, à même de rendre compte de la question de la consommation. **L'approche narrative** s'est avérée utile pour mettre en lumière et corriger quelques problèmes dans l'élaboration des mondes éco-efficient, démarchandisé et suffisant, tels que des incohérences ou des 'angles morts' dans le 'fonctionnement' de ces mondes. Cependant, certaines incohérences ou imprécisions n'ont pas pu être complètement résolues dans le contexte de cet exercice, entre-autres à cause de la complexité du système 'non clos'.

Au-delà de l'analyse des trois types de consommateur (cf. supra), les principaux résultats de cet exercice de scénario en termes de nouveaux **apprentissages** résident dans les trois stratégies, leur logiques, leurs forces motrices et leurs illustrations concrètes au travers des scénarios. Pour les participants et les utilisateurs potentiels, une telle présentation de la consommation durable est une



nouveauté qui peut potentiellement influencer les *a priori*, normes et croyances autour de la consommation alimentaire durable. En effet, parmi les trois stratégies, celle de l'éco-efficience est sans aucun doute la plus connue. 'Découvrir' les deux autres stratégies contribue à élargir le panorama à d'autres perspectives et contribue à la redéfinition des problématiques liées à la consommation durable. L'exercice a aussi contribué à créer une base de compréhension partagée qui pourrait constituer un point de départ pour de prochains débats autour des options possibles en matière de consommation durable. Parallèlement, la *Q methodology* a permis de confirmer l'existence de ces trois perspectives sur la consommation durable parmi les acteurs de développement durable au niveau fédéral, de formations et d'intérêts variés, confirmant par là la validité et l'ancrage de la méthodologie Consensus dans la réalité.

Si notre approche de la construction de scénarios n'a pas réellement fourni de résultats directs en termes de *planification* et de *stratégie*, l'exercice a cependant généré des apprentissages pertinents pour le monde de l'action publique (*'policy relevant learning'*) et la mise en évidence d'utilisation orientés vers l'action (*'action-oriented use'*). Concrètement, l'approche originale de construction de scénarios développée par Consensus, basée sur les trois stratégies, se révèle être un outil de communication stimulant pour approcher les différentes perspectives autour de la consommation durable. Cette approche pourrait être mobilisée comme point de départ pour l'organisation de discussions et de débats avec les parties prenantes autour de questions de consommation durable, au-delà du champ restreint de la consommation alimentaire, grâce notamment au fait que les ratios représentant les stratégies fonctionnent avec des entités macro-économiques générales. En effet, si certains éléments provenant des stratégies de démarchandisation et de suffisance commencent à pénétrer l'arène politique, la stratégie d'éco-efficience au contraire y est déjà explicitement présente et jouit de l'indispensable crédibilité auprès des décideurs. Un tel exercice pourrait donc être un moyen de diffuser cette approche en triptyque comme une image plus complète des défis liés à la consommation durable et un point de départ pour les débats et les actions politiques à venir.

\*

Les trois scénarios du projet Consensus et leur processus de construction confirment l'idée que les exercices de scénarios offrent un outil de 'complexification' autant que de 'simplification' (Bauler, 2007, p.70). En effet, ils fournissent une vue d'ensemble des défis liés à la consommation, et, de plus, ils mettent en lumière la complexité de la question en termes de multiplicité des perspectives et des raisonnements. Particulièrement en matière de politiques de développement durable, il est important d'être conscient de l'ambivalence des objectifs et des valeurs sous-tendant l'expression désormais largement utilisée de 'consommation durable'. L'exercice de scénario Consensus n'illustre pas tant l'utilisation des scénarios pour révéler les incertitudes qu'il ne met l'accent sur la dimension normative des questions de durabilité. De telles problématiques requièrent des réponses scientifiques et factuelles, mais nécessite surtout une mise en lumière des diverses rationalités en jeu lorsqu'il est question de consommation durable, à travers la présentation et la mise en question de ces perspectives, valeurs, et suppositions sous-jacentes. Ce type d'approche contribue à remettre en cause la quête d'une vérité scientifique a-contextuelle quand la question est, au sens strict, politique, et, au sens large, sociétale.

## BIBLIOGRAPHIE

---

- Alcamo, J., Van Vuuren, D., Ringler, C. (2005), "Methodology for Developing the MA Scenarios", in Carpenter, S.R. et al. (2005), *Ecosystems and Human Well-being: Scenarios, Volume 2*, Island Press, Washington.
- Bauler, Tom (2007), *Indicators for Sustainable Development: A Discussion of their Usability*, Unpublished PHD thesis, Université Libre de Bruxelles.
- Börjeson , Lena, (et al.) (2006) "Scenario types and techniques : a user's guide", *Futures*, n°36, pp.723-739.
- Boulanger, P.M. (2007), Sustainable consumption: a general framework for transition management, working paper for the CONSENTSUS project, IDD, Ottignies
- Boulanger, P.M (2008). "Three strategies for sustainable consumption", Working paper from the *Institut pour un Développement Durable*.
- Brown, Halina Szejnwald, Vergragt Philip, Green Ken, Berchicci Luca, (2003) "Learning for Sustainability Transition through Bounded Socio-technical Experiments in Personal Mobility", *Technology Analysis & Strategic Management*, Vol. 15, No. 3, pp. 291-315
- Burt, George, Van der Hijden, Kees (2003), "First steps towards purposeful activities in scenario thinking and futures studies", *Futures*, 35, pp.1011-1026.
- Foucault, M. (1969). *Archéologie du savoir*, Gallimard, Paris.
- Lefin, A-L., Boulanger, p.-M. (2009), Food consumption and sustainable development: an introduction (1), Consensus working paper.
- Mutombo, E., Bauler, T. (2008), *Investigating the functions and utilization of scenarios*, working paper for the CONSENTSUS project, CEDD, Bruxelles (Work Package 3).
- Pulver, Simone, Vandever, Stacy (2007), "Global Environmental Futures workshop. Interrogating the practice and politics of scenarios", Background paper, *Global Environmental Futures workshop. Interrogating the practice and politics of scenarios*, Watson Institute for International Studies. Brown University 23 and 24 March 2007, <http://www.watsoninstitute.org/ge/scenarios/publications.cfm>.
- Quist, Jaco (2007), *Backcasting for a sustainable future. The impact after 10 years*, Delft, Eburon Academic Publishers.
- Weiss, Carol H., Murphy-Graham, Erin, Brikeland Sarah (2005), "An alternative route to policy influence: how evaluations affect D.A.R.E.", *American Journal of Evaluation*, 26 (1), pp.12-30.