



Enaction et Documents Informatiques

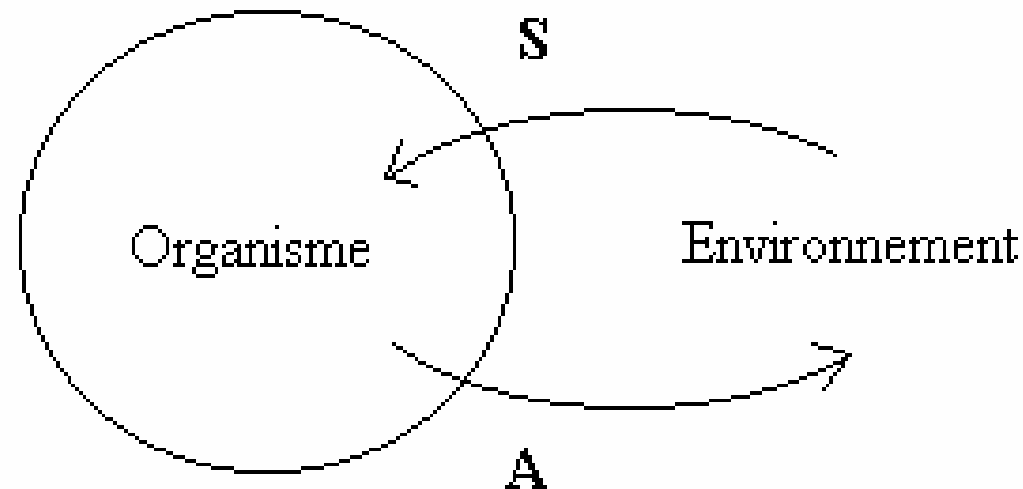
John Stewart

Université de Technologie de Compiègne

Plan

- I. Bref rappel sur le concept de l'*énaction* ;
- II. Le rôle des *outils* (plus généralement, les objets et systèmes techniques) dans la perspective de l'énaction ;
- III. Examiner la spécificité de l'*informatique*, en tant qu'outil de l'énaction, et la question des documents et des traces.

Dynamique sensori-motrice



Interaction

La situation de base pour considérer l'énaction est l'interaction entre un organisme et son environnement.

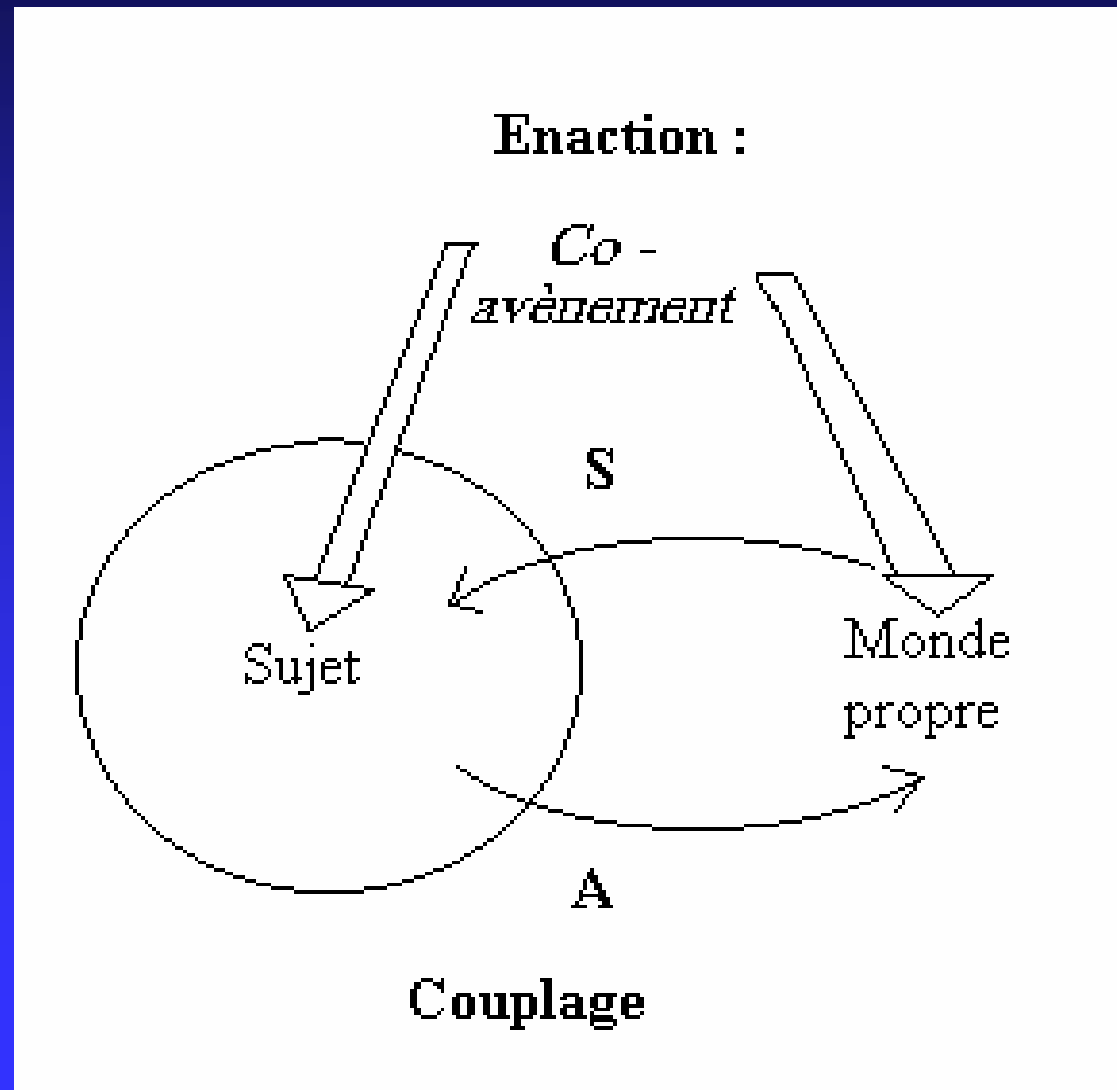
- Les entrées sensorielles, S, sont utilisés pour guider les actions A ;
- Les actions A modifient l'environnement, et/ou la relation entre l'organisme et son environnement, ce qui modifie en retour les entrées sensorielles.

Inscription corporelle, cognition située.

- Du point de vue de l'organisme, « le monde » n'est plus ni moins que les conséquences de ses actions pour les retours sensoriels
- Les « qualia » sont déterminés par les « Contingences Sensori-Motrices » (O'Regan & Noe)
- « Le monde » dépend donc du répertoire des actions possibles ; sans action, il n'y a pas de « monde » et il n'y a pas de perception.

De l'interaction à l'Enaction

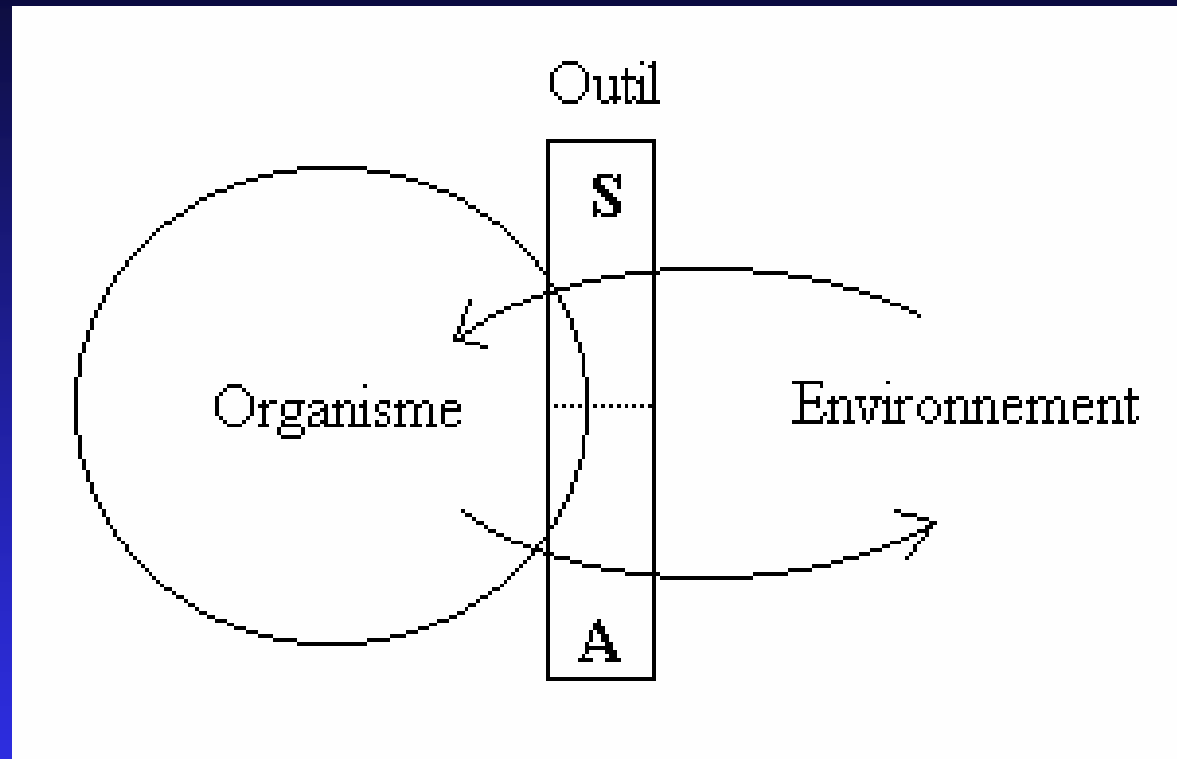
Ni le sujet, ni son monde propre, ne sont pré-donnés



L'expérience vécue en première personne

- Le terme « énaction » provient de l'anglais, « to enact ». Il s'agit d'une métaphore du théâtre : des comédiens « énactent » une scène, c'est-à-dire qu'ils le font vivre.
- Afin de pleinement comprendre le concept de l'énaction, il est important de l'envisager « de l'intérieur ». Comme M. Jourdain et la prose, chacun de nous est engagé dans l'énaction à longueur de journée : nous faisons advenir le monde dans lequel nous vivons.
- Un exemple à venir

II. L'outil



Généralement, un outil modifie/augmente

- Le répertoire des actions A
- et/ou la gamme des sensations S

Par conséquent, l'usage d'un outil donne lieu à un **nouveau « monde propre »**

Un exemple : le ski

- Une paire de skis transforme *à la fois* :
 - ◆ Une pente de neige, qui devient une *piste*
 - ◆ Un être humain, qui devient un *skieur*

Ainsi, le sujet (*le skieur*)

et « *le monde du skieur* »

co-advienent



Les outils : « en main » et « déposé »

- Les outils existent en deux modes :
 - ◆ « En main ». Quand un outil est bien approprié, il devient une partie du « corps propre » du sujet... et il disparaît de la conscience.
 - ◆ « Déposé ». A la différence des organes sensori-motrices biologiques, un outil peut aussi être *déposé*. C'est dans ce mode qu'il peut être réparé, fabriqué, inventé....
- Une particularité essentielle des outils provient du *va-et-vient* entre ces deux modes.

III. L'informatique

- Comme tous les outils, les ordinateurs (quand ils sont en mode « en main ») médiatisent un couplage entre un sujet humain et un monde propre particulier qui advient pour le sujet.
- Ainsi, dans la perspective de l'énaction, la question principale à poser est celle-ci :

Couplage entre *qui* et *quoi* ?

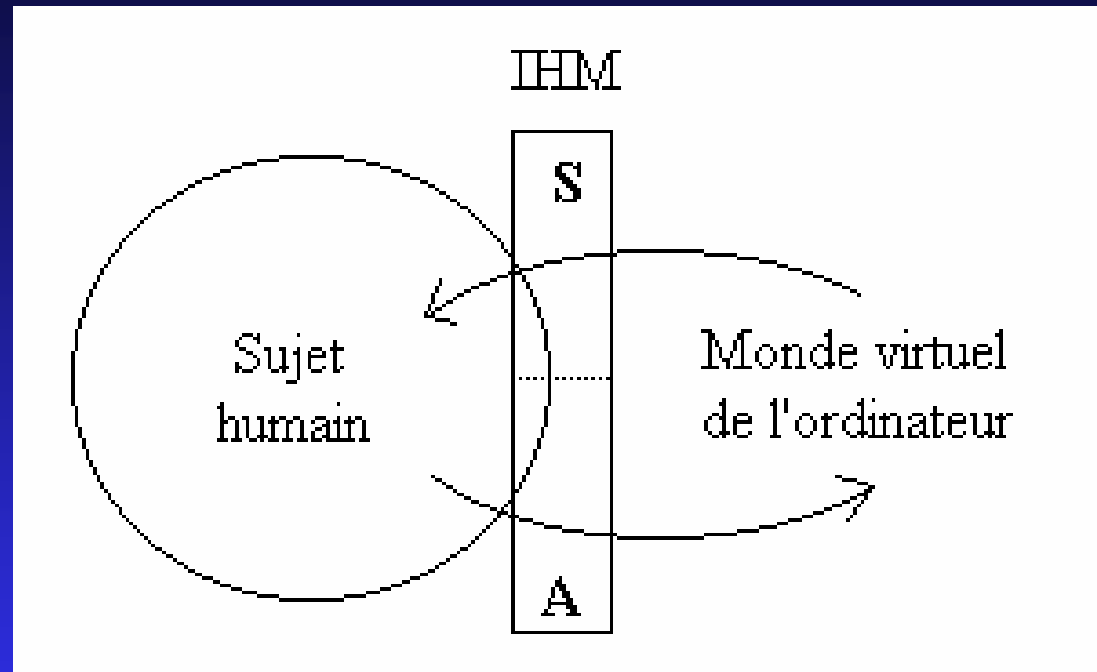
Interaction Homme-Machine??

- La branche de l'informatique qui s'intéresse aux utilisateurs humains s'appelle « IHM ».
- En toute rigueur, du point de vue de l'énaction, cette appellation est inexacte :
 - ◆ En mode « en main », quand tout fonctionne bien, le couplage s'établit non pas avec l'outil (qui disparaît de la conscience), mais avec les entités du monde propre qui advient. (exemple...)
 - ◆ C'est seulement quand il y a un *dysfonctionnement* qu'on est obligé de passer en mode « déposé », et d'interagir avec l'outil afin de le réparer ou de le reconfigurer.

La spécificité de l'informatique

- Les ordinateurs – et plus généralement les NTIC – sont des outils ; mais ce sont des outils qui ne sont pas tout à fait « comme les autres ».
- Les NTIC sont (en premier lieu***) des outils qui médiatisent des interactions *entre des êtres humains*. Ils ont plusieurs particularités, dont celles-ci :
 - ◆ Les interactions peuvent avoir lieu *à distance* (dans l'espace et/ou dans le temps) ;
 - ◆ Les ordinateurs ont une dynamique propre, notamment par le moyen de la programmation des opérations syntaxiques sur des symboles ;
 - ◆ Les contraintes syntaxiques permettent de garantir que les résultats de ces opérations restent interprétables par des êtres humains.

L'outil informatique



- Documents
- Traces
 - ◆ Modélisation des *stratégies*