

04/06/25

Affordance : invite

James J. GIBSON → Approche écologique de la perception visuelle (1977)

Affordances d'un environnement :

- Propriétés qui offrent à l'animal, " ce qui lui procure ou lui fournit, en bien ou en mal "
- propriétés qui font qu'un objet est susceptible de prendre part au projet d'un sujet
- Lien important entre sujet et objet ⇒ c'est dans le sujet qu'apparaît l'affordance.
- Affordance dépend du sujet
- Les affordances sont les potentiels inhérents aux objets eux-mêmes, même si elle ne sont pas mise en action.
→ propriétés en substance.
- L'environnement existe en dehors de êtres qui sélectionnent certaines de ses propriétés (affordances) pour se constituer une vie.
- ≠ animaux peuvent partager le même environnement et leurs perceptions à propos de ce qu'il offre.

Don NORMAN → "The psychology of everyday things (1988)
(psycho + recherche)
design " Le design des objets quotidien (2013)

- " Lorsque l'on voit un objet pour la 1^{ère} fois, 'comment sait-on quoi en faire' ? "
- L'apparence des objets peut fournir des indices sur leur utilisation.

Distinctions entre :

- Affordances réelles : fonctions attachées à un objet donné.
- Affordances perçues : fonctions identifiées par l'utilisateur.

Boulot du designer \Rightarrow minimiser les frictions lors de l'utilisation
(Affordances perçues)

\hookrightarrow L'objet doit inviter à son usage dans sa forme, de façon quasi naturelle.

\hookrightarrow indices dépendent de la matière des objets, du scénario d'usage initial du concepteur.

Il peut y avoir de bonnes mais aussi mauvaise affordances

\hookrightarrow gêne à l'utilisation

\rightarrow ex : portes verticales = "Norman door"

\hookrightarrow Notion 'seamless design' \sim design sans couture

Un objet dont l'affordance est immédiatement compréhensible réduit l'effort cognitif

\rightarrow interaction humain - technique fluide

Seamless : affordances discrètes pour éviter la rupture de l'interaction

mais trop d'invisibilité peut créer de la confusion.

Jenny L. DAVIS, 'How artifacts afford?' (2020)

• Degrés de l'affordance

\Rightarrow Typologie des affordances : objets qui ...

* demandent (request)

* exigent (demand)

* autorisent (allow)

* encouragent (encourage)

* découragent (discourage)

* refusent (refuse)

$\left. \begin{array}{l} \text{se réfèrent aux sollicitations} \\ \text{du sujet par l'artefact} \end{array} \right\}$

\rightarrow concernent à la fois les sollicitations faites au sujet et celles faites à l'artefact

$\left. \begin{array}{l} \text{fait référence à la manière} \\ \text{dont l'artefact répond} \\ \text{aux actions souhaitées par} \\ \text{le sujet} \end{array} \right\}$

Demands et exigences se réfèrent à l'efficacité technologique
→ font avancer le sujet sur des vais données avec des niveaux d'insistance.

● Demands : poussent le sujet dans une direction, ✓ en laissant une marge de manoeuvre.

● Exigences : la voie est inévitable (⚠ les usagers peuvent faire des efforts supp. pour contourner les exigences de conceptions)

● Encourager : une ligne d'action particulière par rapport à d'autres ligne d'action.

● Decourager : lorsque l'interface crée des obstacles à une ligne d'action particulière, par rapport à d'autres lignes d'actions

● Refuser : lorsqu'une ligne d'action semble impossible

● Autoriser : lorsque les actions sont possibles mais de manière ambivalentes.

Les interfaces restent indifférents à la manière dont une caractéristique est utilisée et pour quel résultat.

Les affordances peuvent être associées

↳ exigence + refus

↳ demande + encouragement.