

Affordance

L'**affordance** est la capacité d'un système ou d'un produit à suggérer sa propre utilisation. Le terme est utilisé dans différents champs, notamment la psychologie cognitive, la psychologie de la perception, la psychologie ergonomique, le design, l'interaction homme-machine et l'intelligence artificielle.

Deux grandes voies de définition se sont développées

1. on doit à la psychologie la définition originale de l'affordance : elle désigne « toutes les possibilités d'actions sur un objet ». Cette définition s'est ensuite restreinte aux seules possibilités dont l'acteur est conscient,
2. par la suite le terme a été utilisé en ergonomie de manière encore plus restreinte : pour se référer à la « capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation », par exemple, sans qu'il ne soit nécessaire de lire un mode d'emploi. On parle aussi d'utilisation intuitive (ou du caractère intuitif) d'un objet.

Le terme d'affordance est emprunté à l'anglais et il est parfois improprement traduit par potentialité. Il dérive du verbe *to afford* qui a un double sens : « être en mesure de faire quelque chose » et « offrir ».

Sommaire

- 1 Genèse
- 2 Affordance trompeuse
- 3 Sources
- 4 Notes et références
- 5 Voir aussi
- 6 Liens externes

Genèse

Le terme Affordance apparaît pour la première fois dans les écrits du psychologue James J. Gibson mais Le concept est loin d'être nouveau il découle d'une longue maturation. L'un des points d'ancrage du concept se trouve dans la perspective développementale de Heinz Werner. Pour ce psychologue spécialisé dans la psychologie du développement les objets nous poussent à agir. Il les qualifie d "objets signaux" une capacité qui provient de la mise en relation entre la sélection des caractéristiques de l'objet propre à notre environnement et de certaines actions et dispositions du sujet à agir. Werner soutenait que les caractéristiques notables d'un objet étaient déterminées par les fonctions qu'elles pouvaient assumer dans certaines situations ¹. Les travaux de Werner établissent une première source de la notion d'affordance en soulignant le lien entre l'expérience de

l'environnement du sujet et les sensations motrices et émotionnelles qui en découlent.

Cependant c'est le psychologue James J. Gibson qui donne forme au concept en proposant le terme *affordance* en 1977 *The Theory of Affordances*² puis l'explore plus avant dans *The Ecological Approach to Visual Perception*³ paru en 1979.

Pour Gibson, l'affordance est l'ensemble de toutes les possibilités d'action d'un environnement. Celles-ci sont objectives, mais doivent toujours être mises en relation avec l'acteur qui peut les utiliser. Par exemple un escalier n'a pas l'affordance d'être escaladé du point de vue d'un nourrisson. L'affordance des objets ne dépend pas des besoins de l'utilisateur ni de son action de perception, celle-ci est suggérée par l'objet lui-même, elle est une partie constitutive de ce dernier. Cependant chez Gibson les affordances ne sont pas des propriétés à part entière de l'objet mais plutôt des combinaisons invariantes de variables qui dépendraient du contexte de l'action¹.

En 1988, Donald Norman, dans *The Design of Everyday Things*⁴, réutilise le terme pour l'interaction homme-machine pour désigner les potentialités d'action qui sont perceptibles par l'utilisateur d'un programme.

Affordance trompeuse

William Gaver⁵ propose de classer les affordances en trois catégories : perceptible, dissimulée et trompeuse. L'affordance trompeuse ((en) *false affordance*) est une affordance qui n'a en réalité aucune fonction réelle, par exemple un bouton placebo⁶.

Sources

- ((en)) Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article de Wikipédia en anglais intitulé « Affordance (<https://en.wikipedia.org/wiki/Affordance?oldid=cur>) » (voir la liste des auteurs (<https://en.wikipedia.org/wiki/Affordance?action=history>)),

Notes et références

1. http://www.academia.edu/481165/Repenser_la_notion_daffordance_dans_ses_dynamiques_semiotiques
2. James J. Gibson (1977), *The Theory of Affordances*. In *Perceiving, Acting, and Knowing*, Eds. Robert Shaw and John Bransford, ISBN 978-0-470-99014-8
3. James J. Gibson (1979), *The Ecological Approach to Visual Perception*, ISBN 978-0-89859-959-6
4. Donald Norman, *The Design of Everyday Things*, (ISBN 978-0-465-06710-7)
5. Gaver, W. 1991. Technology affordances. In *Proceedings of the CHI 1991*, ACM Press: New York, 79 – 84.
6. architectures.danlockton.co.uk (<http://architectures.danlockton.co.uk/2008/10/01/placebo-buttons-false-affordances-and-habit-forming/>)

Voir aussi

- Interface Homme-machine (IHM)
- Ergonomie / Psychologie ergonomique
- Utilisabilité

Liens externes

- **[PDF]** Affordance, ambiguïté et interfaces tangibles dans un contexte de communication appliance, Olivier Bau (http://www.olivierbau.com/files/pc_report.pdf)

Ce document provient de «
[http://fr.wikipedia.org
/w/index.php?title=Affordance&
oldid=98609319](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Affordance&oldid=98609319) ».

Sur les autres projets Wikimedia :



affordance, sur le Wiktionnaire

Dernière modification de cette page le 24 novembre 2013 à 15:31.

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons paternité partage à l'identique ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence.

Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.