



**HAL**  
open science

## Cinquième Atelier du GT Interaction Tangible

Guillaume Rivière, Nadine Couture

► **To cite this version:**

Guillaume Rivière, Nadine Couture. Cinquième Atelier du GT Interaction Tangible. 25e conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine, Nov 2013, Bordeaux, France. hal-01064870

**HAL Id: hal-01064870**

**<https://hal.science/hal-01064870>**

Submitted on 14 Dec 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Cinquième Atelier du GT Interaction Tangible

**Guillaume Rivière<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>ESTIA  
F-64210 Bidart, France  
g.riviere@estia.fr

**Nadine Couture<sup>1,2</sup>**

<sup>2</sup>Univ. Bordeaux, LaBRI, UMR 5800  
F-33400 Talence, France  
n.couture@estia.fr

## RÉSUMÉ

Pour son 5<sup>e</sup> atelier, les 13 et 14 Novembre 2013, le groupe de travail "Interaction Tangible" prévoit d'initier l'écriture d'un article généraliste et collégial à propos de l'interaction tangible et des interfaces utilisateur tangibles. Le groupe avait déjà commencé à discuter de ces aspects (définition, modèles) lors du 2<sup>e</sup> atelier à Paris le 16 Février 2012. Car en effet, la définition de l'interaction tangible et des interfaces utilisateur tangibles mérite discussion car il n'est pas toujours clair que les chercheurs parlent de la même chose lorsqu'ils emploient l'adjectif "tangible" et le mot métier "tangible". Nous voulons donc essayer de comprendre tout ce que le terme tangible peut désigner, afin d'en extraire l'essence qui lui a permis d'inspirer tant de chercheurs et de produire tant d'interfaces nouvelles.

## Mots Clés

Interaction Tangible; Interfaces Utilisateur Tangibles; Groupe de Travail.

## ACM Classification Keywords

H.5.m. Information Interfaces and Presentation (e.g. HCI): Miscellaneous.

## INTRODUCTION

Le groupe de travail "Interaction Tangible", créé en 2011 avec le soutien de l'Association Francophone d'Interaction Homme-Machine, est ouvert aux chercheurs, ingénieurs et designers francophones souhaitant faire mûrir cette thématique en partageant les expériences, les bonnes pratiques et les réseaux nationaux et internationaux de chacun. L'enjeu est que la communauté francophone d'interaction homme-machine s'approprie cette thématique et accroisse sa présence et son influence sur la scène internationale sur ce thème.

Nous souhaitons ainsi constituer un socle permettant aux chercheurs francophone de pouvoir s'exprimer, discuter et émettre des idées en français à propos des interfaces tangibles et de l'interaction tangible.

Afin de prendre la suite des discussions déjà engagées, lors du 2<sup>e</sup> atelier le 16 Février 2012 à l'école Nationale Supérieure de Télécommunication, à propos des définitions et modèles, nous voulons maintenant

perenniser ces échanges par le biais d'une production écrite. Ce sera donc l'objet du 5<sup>e</sup> atelier à Bordeaux.

## OBJECTIF

L'objectif est de produire un "manifeste" rédigé en français, par des chercheurs, à destination des chercheurs, des doctorants et des futurs doctorants francophones. Le but ne sera pas ici d'entreprendre un état de l'art. Le but sera de se concentrer sur la définition des interfaces tangibles et de l'interaction tangible. Il ne s'agira pas non plus d'un travail de traduction des travaux anglophones. Même si les avis pourront s'appuyer sur les travaux anglophones, nous attendons des réponses personnelles avec le point de vue propre de chaque chercheur afin d'offrir notre propre vision du domaine.

Pour préparer cet atelier et se mettre en condition de réflexion, nous avons demandé à chaque participant de répondre à une série de questions.

## QUESTIONS DE PRÉPARATION

Au travers de plusieurs questions réparties en 11 points, il est demandé aux contributeurs de répondre en essayant de justifier, argumenter et illustrer leurs propos avec, si possible, des exemples concrets. Ces réponses seront utilisées pour écrire et orienter le manifeste, mais celui-ci ne sera pas une simple compilation des réponses apportées. Les réponses de chacun seront soumises à l'appréciation de tous et serviront de base de la réflexion collégiale.

- Qu'est-ce qu'une interface ? Qu'est-ce qu'une interaction ?
- Quelles particularités principales caractérisent une interface tangible selon vous ? Qu'est-ce qui différencie et/ou distingue les interfaces tangibles des autres interfaces ? Comment définiriez-vous une frontière entre les interfaces tangibles et les autres interfaces ?
- Qu'est-ce que l'interaction tangible ? Qu'est-ce qui différencie et/ou distingue l'interaction tangible des autres interactions ?
- Existe-t-il des interfaces qui ne soient pas des interfaces tangibles ? Pour quelles raisons qualifieriez-vous certaines interfaces de non-tangible ? Serait-il possible que toutes les interfaces soient des interfaces tangibles ?
- Quels avantages attribuez-vous aux interfaces tangibles par rapport aux autres interfaces ? Quels sont, selon vous, les points forts et les points faibles par rapports à l'interaction tactile (mono-point ou multi-points) qui est très répandue de nos jours ?

- Est-ce que, pour vous, toute interface utilisant des objets est une interface tangible ? Est-ce que, pour vous, toute interface tangible doit utiliser des objets ?
- Comment savoir si une interface est tangible ? Quels sont vos propres critères pour déterminer si une interface est tangible ou non ? Autrement dit, quelles questions vous posez-vous pour savoir si une interface est tangible ?
- Comment savoir si une interaction est tangible ? Quels sont vos propres critères pour dire qu'une interaction est tangible ou non ? Peut-on établir une interaction tangible sans utiliser d'interface tangible ?
- Le corps de l'utilisateur peut-il être considéré comme un objet physique ? Peut-il être considéré comme un outil ? Peut-il être considéré comme un interacteur tangible ? Si oui, quand le considérer comme un interacteur tangible ?
- Pensez-vous que certaines interfaces tangibles puissent être "plus tangibles" ou "moins tangibles" comparées à d'autres ?
- Afin de constituer un vocabulaire permettant de s'exprimer, discuter et émettre des idées en français, quels sont pour vous les mots les plus utiles pour parler des interfaces tangibles et de l'interaction tangible ? Essayez de donner pour chaque une définition rapide afin d'en préciser le sens. Exemples de mots : Intacteur tangible, Adaptateur en entrée, Adaptateur en sortie, Objet mixte, Instrument/Outil, Forme, Multiplexage.

## **DÉROULEMENT**

D'une durée de deux demi-journées, le GT se déroulera en plusieurs étapes. Les productions de chaque contributeur seront relues par les participants et mises en discussion. Lors d'une discussion, les participants essayeront de répertorier, synthétiser et classer les réponses convergentes, divergentes. À chaque fois que cela sera possible, nous confronterons les concepts proposés à des cas d'application concrets, en nous appuyant sur les interfaces tangibles existantes. Une fois ce travail de lecture, d'analyse, de discussion et de synthèse effectué, nous verrons comment envisager de prendre la direction d'un travail d'écriture permettant d'aboutir à un manifeste cohérent et complet.

## **RÉSULTATS ATTENDUS**

Ces deux demi-journées ne seront clairement pas suffisantes pour produire un article complet. Le travail d'écriture se poursuivra les mois suivants afin d'aboutir à un document publiable dans une revue francophone. Les résultats attendus dans un premier temps pour ce GT seront d'identifier les éléments intégrables au manifeste, à partir des contributions possibles de chacun, et de définir la direction à prendre pour les étapes à venir. À terme, le principal résultat sera un document, permettant de recentrer et d'allier une communauté autour de définitions et d'un savoir commun, permettant d'exprimer des idées et de solliciter des réflexions dans la langue de Molière et de faire naître de nouveaux travaux francophones.

## **REMERCIEMENTS**

Nous remercions l'Association Francophone d'Interaction Homme-Machine pour son soutien de premier plan.