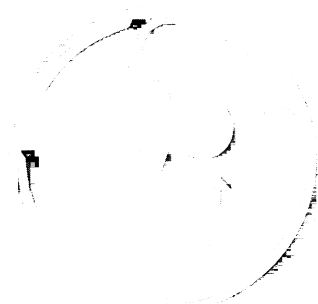


les enjeux culturels de l'informatisation

ouvrage collectif sous la direction de
Françoise GALLOUEDEC-GENUYS et Philippe LEMOINE

préface de Bernard TRICOT



informatisation et société 9

LA DOCUMENTATION FRANÇAISE

On prétend que ...

MAURICE GROSS

MARCEL-PAUL SCHUTZENBERGER

On prétend qu'une vague informatique va déferler sur tous les aspects de la vie quotidienne, donc sur la culture. La plupart des objets informatiques imaginés pour le public vont simuler des comportements humains quotidiens. Or les comportements d'intelligence sont actuellement hors d'atteinte de la compréhension scientifique. Les simulateurs proposés sur le marché seront donc tous décevants, et l'on peut prédire un reflux important de la panoplie des objets proposés :

- l'analyse des systèmes ne nous semble pas apporter de moyens de simuler des structures économiques ou sociales en dimensions réalistes ;
- ni les langages artificiels, ni l'analyse formelle des langues naturelles ne seront avant longtemps (au moins vingt ans) en mesure de rendre commode, donc courante, l'utilisation des ordinateurs ;
- nous avons fait des essais de dictionnaires de poche électroniques ; mis à part leur pauvreté qui est susceptible d'être améliorée, ils apparaissent comme pénibles d'emploi : le nombre des touches dont il faut mémoriser la fonction, la frappe de mots sur un clavier inadapté sont des facteurs qui limiteront longtemps la performance par rapport au dictionnaire ordinaire ;

— la traduction et la documentation automatiques vont se développer mais comme des versions dégradées de ce que l'on appelle communément traduction ou recherche de documentation. D'autres « services » du même type, tels le système de réservation de places à la S.N.C.F., vont se répandre. On peut prévoir qu'il faudra des années nombreuses avant que des remises en question les constituent en progrès.

Nous avons surtout présenté les aspects négatifs des principaux projets informatiques qui devraient affecter le quotidien. Il ne subsistera guère de ce raz de marée que les jeux électroniques couplés à des écrans de télévision. Ces jeux comprendront les « quiz » qualifiés d'éducatifs et probablement rebaptisés aides informatiques à l'enseignement ou enseignement assisté par ordinateur. Les clubs d'amateurs auront un effet limité. Les amateurs ne résoudre pas les problèmes de logiciel auxquels se consacrent les grandes équipes de recherche.

