

que pour prendre des notes et rendre compte des propos plus tard... Les contextes des conversations possibles autour d'une table sont infiniment variés et nous ne souhaitons pas que la table juge à priori si elle assiste à une bonne ou une mauvaise conversation. Elle devait simplement se contenter d'être un miroir, montrer ce qui se passait, ce qui s'était passé, et laisser à chacun le loisir de juger si le reflet renvoyé sur sa surface était conforme à ce qu'il attendait de la conversation. Une table de ce genre ne doit pas se faire arbitre ou surveillante, elle doit juste offrir une nouvelle forme de lucidité.

Nous avons fait de multiples expériences pour voir dans quelles conditions et sur quelles personnes ces reflets avaient un effet. Khaled Bachour, qui a consacré son travail de doctorat à ce sujet, a montré qu'une table de ce genre a effectivement un effet sur le comportement d'un groupe, que les participants mis en présence de ce genre de visualisation sont mieux capables d'évaluer le temps de parole de chacun, mais que la table ne les gêne pas pour autant dans la conduite de leurs travaux collaboratifs. Il a également montré que les personnes qui après coup disent trouver important que chacun s'exprime plus ou moins équitablement lors d'une conversation modifient leur comportement lorsqu'elles parlent autour de la table, de manière à partager mieux le temps de parole. En revanche, ceux qui pour une raison ou une autre ne jugent pas pertinent que chacun parle de manière équitable ne changent pas leur comportement lorsqu'ils conversent autour de ce meuble interactif. La table informe, elle ne contraint pas.

Pour évaluer sa pertinence, elle a été testée dans de multiples contextes : avec des groupes d'étudiants travaillant sur des projets communs, dans des entreprises pour les réunions d'équipe, etc. Nous avons discuté de son intérêt pour les

