

# Pour un retro-design de l'attention

octobre 2017





## Contexte

"Jamais jusqu'à présent  
une poignée de gens et  
d'entreprises n'avaient  
façonné ce que pensent et  
ressentent 1 milliard de  
personnes chaque jour par  
les choix qu'ils font depuis  
leurs écrans."

- Tristan Harris

- L'expérience utilisateur des systèmes numériques pose la question de l'attention de ceux qui sont amenés à les utiliser.
- La seule réponse aujourd'hui est de renvoyer l'utilisateur à sa propre responsabilité : déconnexion, gestion des notifications, etc...
- Des milliers de designers agencent toujours plus finement la frontière entre l'incitation et la manipulation, en façonnant chaque boucle de rétroaction du moindre de nos outils.

**L'angle du design pour observer la façon dont est captée l'attention des utilisateurs permettrait-il de trouver un levier pour comprendre ce qui est en jeu et proposer des alternatives ?**



## Enjeux

*"Il y a un conflit  
fondamental entre ce  
dont les gens ont  
besoin et ce dont les  
entreprises ont besoin"*  
- Tristan Harris

- Comment les interfaces exploitent-elles nos biais cognitifs et nos capacités sociales ?
- Comment rendre les interfaces bienveillantes vis-à-vis de l'attention des utilisateurs ?
- Quelles nouvelles opportunités d'affaires apporteraient des applications respectueuses de l'attention des utilisateurs ?
- ...



**1**

**Présentation**



Notre approche : L'utilisateur au pouvoir

Il est temps de reprendre un train d'avance sur le rôle  
des utilisateurs dans l'expérience utilisateur  
qu'entreprises et institutions façonnent !



# Objectifs

**Analyser la manière  
dont l'attention des  
utilisateurs est captée  
et en produire des  
grilles d'analyse**

avec une équipe de  
recherche  
pluridisciplinaire  
(sciences cognitives /  
design...)

**Proposer de  
nouvelles  
conceptions (POC)**

exemples : alarme  
attentionnelle, hyperconnexion  
choisie/capacitante, etc.

avec des écoles de  
design et d'ingénieurs

**Identifier de  
nouvelles formes de  
régulation et produire  
des pistes  
d'innovation**

avec la Cnil (Linc)  
et les partenaires



## Déroulé

Janvier - Mars

Avril - Juin

Septembre - Novembre

**PHASE 1**  
Veille &  
Communautés

Interviews Acteurs  
Atelier Chercheurs

Atelier Prospective  
scénarios extrêmes  
Grilles d'analyse

Pistes d'innovation

**PHASE 2**  
Démonstrateurs  
(POC)

Validation des terrains

Sprint "Immersion"  
Sprint "Analyser"  
Sprint "Inventer"

**PHASE 3**  
Diffusion &  
Valorisation

Publication au fil de l'eau

Atelier Manifeste  
Manifestation finale



## En détail



### **Veille & communauté**

Veille sur le sujet / rencontres d'acteurs

Etat de la recherche et production de grilles d'analyse

Un travail de prospective : scénarios extrêmes



### **Démonstrateurs (POC)**

TEMPS 1 - Sprint "Immersion"

TEMPS 2 - Sprint "Analyser" : à partir des exemples sur les biais cognitifs, les étudiants (école de design, ingénieurs, psycho collective) associés au projet produiront des démonstrateurs alternatifs

TEMPS 3 - Sprint "Inventer" : des propositions alternatives (POC)



### **Grille d'analyse et Pistes d'innovation**

Rédaction des pistes d'innovation



### **Diffusion, Valorisation**

Atelier manifeste, manifestation publique





**2**

**Rejoindre  
le projet**



## Livrables

- ❑ **benchmark international sur la régulation**
- ❑ **démonstrateurs**
- ❑ **publication finale**
- ❑ **manifestation publique**

- ⊙ Comprendre les enjeux et prendre de l'avance sur les questions de régulation
- ⊙ Proposer un terrain d'observation et d'expérimentation
- ⊙ Identifier de nouvelles opportunités pour une nouvelle responsabilité des organisations



## Modalités du partenariat

**Partenaire  
Explorateur**

**20 000€**

- Participation à la gouvernance du projet
- Les équipes participent aux rencontres et ateliers
- Un atelier interne de restitution des résultats

**Partenaire  
Terrain**

**35 000€**

- +  
- Proposition d'une interface comme terrain d'étude et d'expérimentation
- Participation des équipes aux sprints



# Gouvernance du projet

## Comite de pilotage

Les partenaires  
explorateurs et terrains  
Les écoles

## Comité scientifique

Composé de l'équipe  
Fing, de la Cnil et  
d'experts en  
neurosciences et design,  
qui encadreront le projet.

# Contacts



Véronique Routin, [vroutin@fing.org](mailto:vroutin@fing.org)

Hubert Guillaud, [hubertguillaud@gmail.com](mailto:hubertguillaud@gmail.com)