

# Appropriation ou emprise

## Histoire et modèles des mesures de l'attention

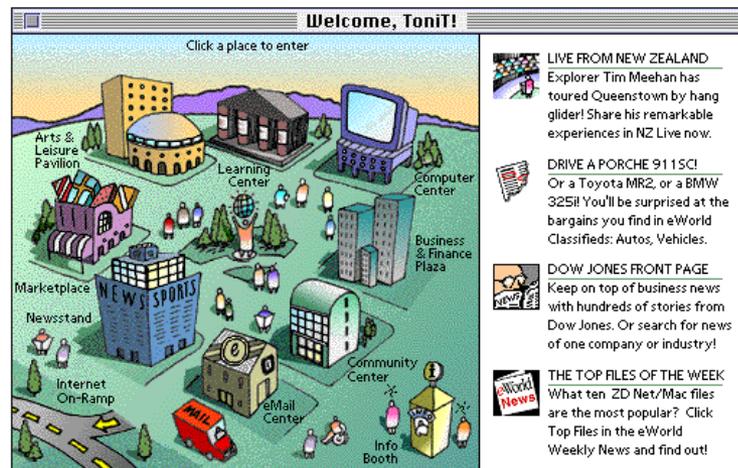
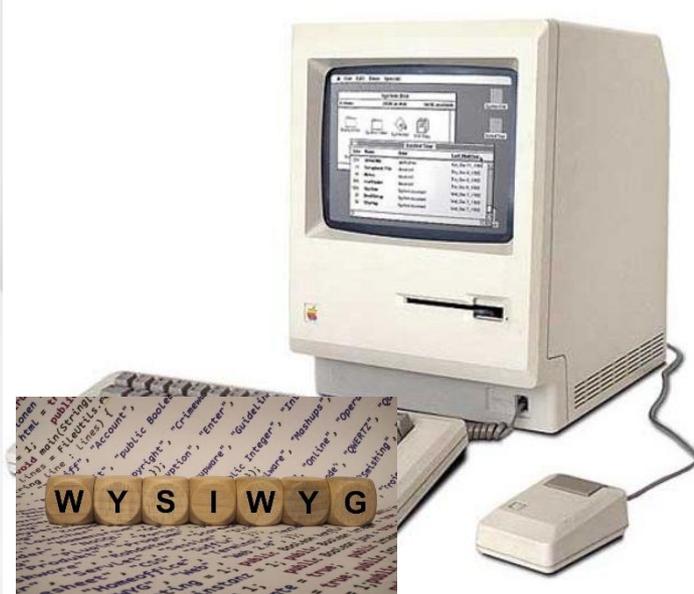
Dominique Boullier

Sciences Po

Centre d'Etudes Européennes et de Politique Comparée

Septembre 2023

# **UNE ARCHÉOLOGIE DE LA CAPTATION DE L'ATTENTION**



+ années 90: Serveurs vocaux, reconnaissance de la parole

**Lutin Userlab**  
Cité des sciences et de l'industrie

english version PSL UNIVERSITÉS UNIVERSITÉ DE BORDEAUX UNIVERSITÉ DE LILLE universcience

Accueil Plateforme Recherche Services Projets Conférences Membres Partenaires  
Info pratiques

Le Laboratoire des Usages en Technologies d'Information Numériques (LUTIN - Label FED 4246), ayant pour Directeur M. Charles Tjilus, pour Directeur scientifique M. Thierry Baccino et pour Directeur du développement technologique M. François Jouen, est un **LIVING LAB** européen des Universités Paris 8, Paris 6, de l'UTC, de l'EPHE et d'Universcience, dédié à l'étude des usages de nouvelles technologies dans le cadre de recherches académiques et industrielles.

**Actualités**

**Prix Galileo Masters**  
Remise des prix de l'innovation le 14 décembre 2021  
Galileo Masters est un concours mondial d'innovation, de recherche et de solutions utilisant les données de navigation par satellite. Les lauréats seront dévoilés le 14 décembre à l'occasion du Space Day 2021.  
Pour plus d'informations, [cliquez-ici](#).

**Colloque Autisme 29 et 30 mars 2022**  
Les 29 et 30 mars prochains se tiendra le colloque intitulé **Autisme, Innovation & Nouvelles Technologies** au Palais des Congrès et des expositions de Saint-Brieuc.  
Les deux journées s'articuleront autour de trois grandes questions :  
• En quoi l'innovation et les nouvelles technologies peuvent-elles être une opportunité voire un atout pour les personnes avec Troubles du Spectre de l'Autisme ?  
• Comment reconnaître l'aide et l'opportunité pour une société d'inclure des personnes avec TSA ?  
• Quels défis allons-nous devoir relever pour accompagner les aidants dans ce bouleversement des pratiques ?  
Tout au long du colloque, des chercheurs, des développeurs et des utilisateurs viendront présenter des résultats de leurs travaux et leurs applications. Des témoignages de personnes avec autisme viendront éclairer nos réflexions.  
Pour plus d'informations, [cliquez-ici](#).

**Prix Galileo Living Lab**  
Participez au prix Galileo Living Lab en proposant votre prototype !  
Le prix Galileo Living Lab est ouvert aux développeurs et aux utilisateurs qui souhaitent soumettre des produits et services liés au GNSS (technologies de navigation par satellite). Ces derniers doivent être prêts à être testés et idéalement être déjà mis en oeuvre au sein d'un Living Lab.  
Le prix Galileo Living Lab récompensera deux lauréats !  
Pour vous inscrire, [cliquez-ici](#).

**Hackathon "Handicap : Habitat adapté, Habitat Connecté"**  
Dans le cadre de l'hackathon "Handicap : Habitat adapté, Habitat Connecté" organisé par l'Epak et Les Juniors entreprises de l'INSA le 23 et 24 avril 2021, Charles Tjilus (Directeur

**Eye tracking Lab**  
8 Eye trackers permettent de comprendre ce que regarde l'utilisateur dans toutes les situations

**Game Room**  
Découvrez la plateforme et les méthodes d'analyse de jeu vidéo pour améliorer l'ergonomie et le gameplay des jeux en cours de développement

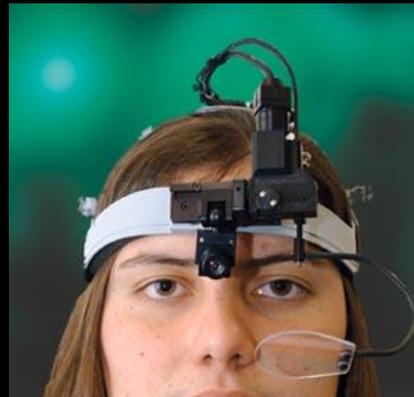
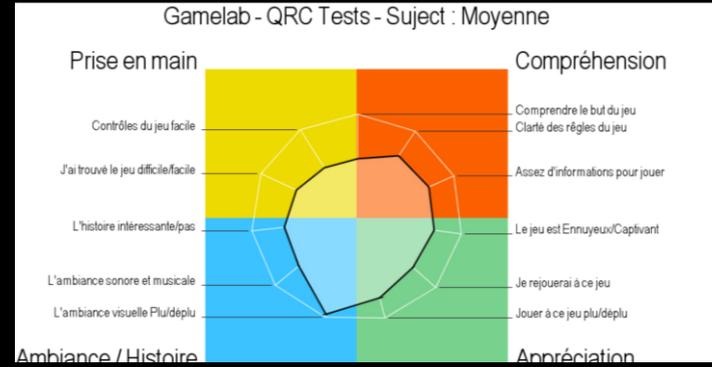
**Mobility Lab**  
Techniques et méthodes d'observation pour étudier et accompagner l'innovation dans les situations de mobilité

**Physio Lab**  
Pour comprendre l'état émotionnel et les variations du degré d'engagement dans une activité, le laboratoire dispose de plusieurs équipements

**Media Lab**  
Observer le comportement humain face au mass media, du très petit écran (téléphone) à la TVHD sur écran plasma

**Laboratoire ErgoDesign**  
LUTIN-GOBELINS : création d'un espace commun dédié à l'Ergo-Design, dans le domaine des technologies numériques à des fins de recherche, de formation et d'applications R&D

---  
**Contact >>>**



# Panorama des méthodes en UX

Planning & Feasibility	Requirements	Design	Implementation	Test & Measure	Post Release
Getting started	User Surveys	Design guidelines	Style guides	Diagnostic evaluation	Post release testing
Stakeholder meeting	Interviews	Paper prototyping	Rapid prototyping	Performance testing	Subjective assessment
Analyse context	Contextual inquiry	Heuristic evaluation		Subjective evaluation	User surveys
ISO 13407	User Observation	Parallel design		Heuristic evaluation	Remote evaluation
Planning	Context	Storyboarding		Critical Incidence Technique	
Competitor Analysis	Focus Groups	Evaluate prototype		Pleasure	
	Brainstorming	Wizard of Oz			
	Evaluating existing systems	Interface design patterns			
	Card Sorting				
	Affinity diagramming				
	Scenarios of use				
	Task Anaysis				
	Requirements meeting				

**2008-2009**

# **LA GRANDE BIFURCATION: DE L'ERGONOMIE À LA PUBLICITÉ**

**De la prise à l'emprise**

**Monétisation des plateformes de réseaux sociaux:**

**YouTube, Facebook et Twitter**

**La prédation généralisée des traces de l'attention**

**Une tradition de manipulation des perceptions par la publicité**



# Méthodes d'emprise et Big Data

## Fogg Behavior Model



I teach you my methods via Zoom...

I teach small groups of professionals how to use my methods to change behavior. Now done via Zoom, learn more about training in Behavior Design that goes above and beyond my book. Learn more [here](#).



Dr. BJ Fogg founded the Behavior Design Lab at Stanford University, where he directs research and innovation. In addition, he teaches industry innovators how to use his models and methods in Behavior Design. The purpose of his research and teaching is to help millions of people improve their lives.

BJ is the *New York Times* bestselling author of *Tiny Habits*.

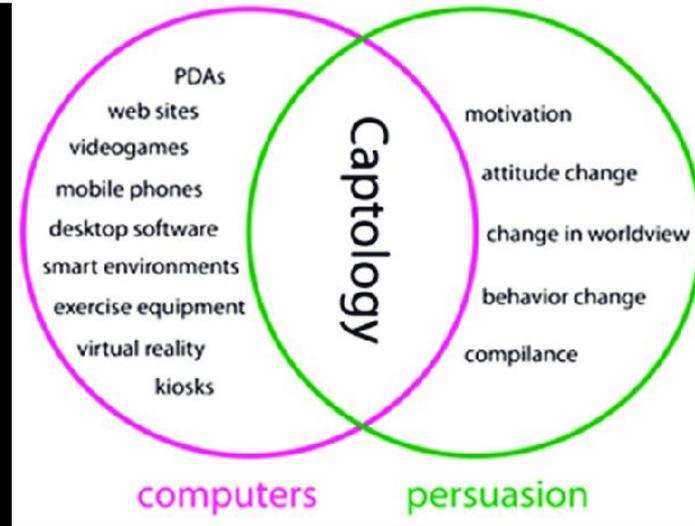
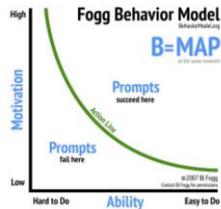
He authored *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. He is the co-editor of *Mobile Persuasion: 20 Perspectives on the Future of Behavior Change*.

To see more of BJ's work, go to [BJFogg.com](#).

## What Causes Behavior Change

The Fogg Behavior Model shows that **three elements must converge at the same moment for a behavior to occur: Motivation, Ability, and a Prompt**.

When a behavior does not occur, at least one of those three elements is missing.



# Régimes d'attention

---

Incertitude

**L'alerte**

**L'immersion**

Détachement  
*intensité*

Attachements  
*durée*

**La projection**

**La fidélisation**

Certitudes

UNHATE



UNITED COLORS  
OF BENETTON.

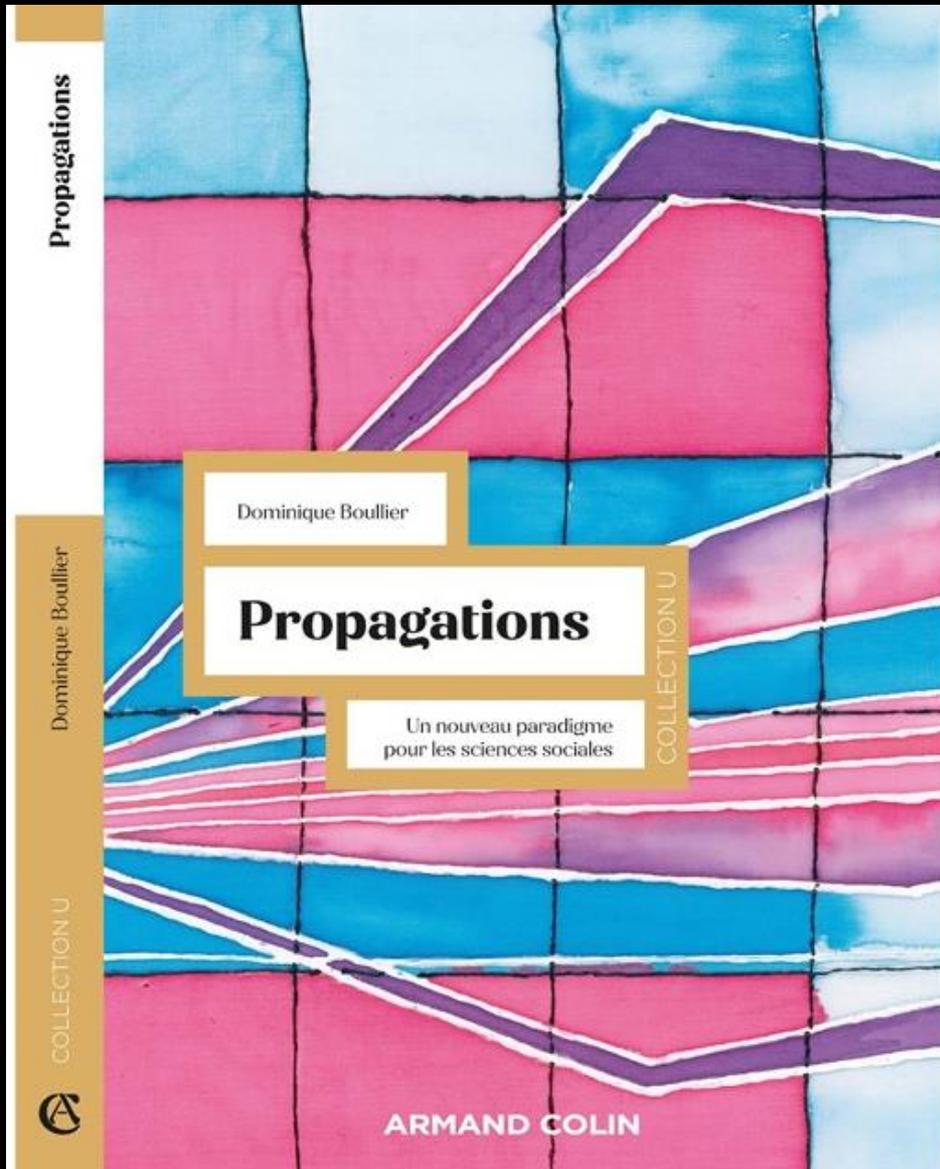
Supports  
the Unhate Foundation  
[unhatefoundation.org](http://unhatefoundation.org)

SHIRAZ OF THE AL-AZHAR MOSQUE

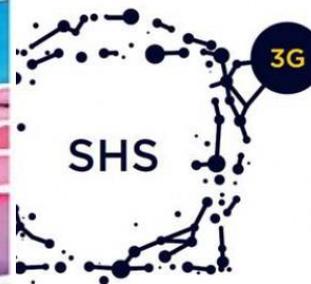




# Vers des sciences sociales des propagations



<https://www.boullier.bzh/>



SCIENCES HUMAINES  
ET SOCIALES  
TROISIÈME GÉNÉRATION

<https://shs3g.hypotheses.org/>

# Propagation

**Virilité**

**Memétique**



**JE SUIS  
CHARLIE**  
**JE SUIS  
POLICIER**

**PRAY FOR  
PARIS**

**JE NE SUIS  
PAS CHARLIE**

**JE SUIS  
BRUXELLES  
UNE FOIS!**

**Je  
SUISSES  
CHARLIE**

**JE FUIS  
SUISSES**

# Frictionless transaction

## Fin du consentement éclairé

---



Ajouter au panier

ou achat en 1-Click



Acheter en 1-Click™

**LE DROIT DOIT ÊTRE « BY DESIGN »  
LE NUMÉRIQUE FINANCIARISÉ ET  
LIBERTARIEN CONTRE LE DROIT**



**Trugarez**