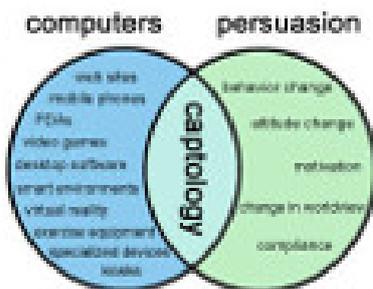


<http://icietla-ge.ch/voir/spip.php?article259>

Ici & Là

Captologie

- NTIC
- Ergonomie
- Environnements utilisateurs



Date de mise en ligne : mercredi 8 novembre 2017

Copyright © Ici et Là - Tous droits réservés

Sommaire

- [Présentation](#)
- [CAPTOLOGIE : acronyme et \(...\)](#)
- [Vidéos et diaporamas](#)
- [Annexe : « Captologie » \(...\)](#)
- [Bibliographie](#)
- [Bibliographie : recherche \(...\)](#)

Présentation

Le « [laboratoire des technologies persuasives](#) » de l'université de Stanford (Etats-Unis) a créé une discipline, la captologie.

Selon [Wikipédia](#) la captologie est l'étude de l'informatique et des technologies numériques comme outil d'influence / de persuasion des individus (traduction de l'anglais *captology for computers as persuasive technologies*).

Ce domaine de recherche explore les liens entre les techniques de persuasion en général (au sens anglo-saxon, à savoir influence, motivation, changement comportemental (en)...) et l'informatique (et plus généralement les technologies numériques). Cela inclut la conception (le design), la recherche et l'analyse fonctionnelle d'outils numériques (par exemple des logiciels sur ordinateurs, apps mobiles, pages web et les dispositifs spécialisés) créés dans le but de changer les attitudes et comportements des individus.

*Le terme de captology a été créé en 1996 par le chercheur B.J. Fogg (en) de l'université de Stanford. Celui-ci a publié en 2003 un ouvrage sur le sujet, dénommé *Persuasive Technology : Using Computers to Change What We Think and Do*. Il souligne que la technologie n'est pas seulement un outil mais également un media et un acteur social. C'est principalement en utilisant la technologie comme un acteur social (à travers une interaction) que l'influence serait la plus efficace.*

On peut notamment mobiliser la captologie pour orienter l'usage d'une interface (logiciel, page Web...). Ebay, Facebook, Google, Amazon en sont devenus des champions mais on peut également mobiliser la captologie dans des domaines non technologiques, notamment dans le domaine de la santé et du bien-être.

Certaines expérimentations mobilisent la captologie pour changer les habitudes alimentaires des individus, les inciter à l'activité physique, lutter contre les addictions (tabac).

CAPTOLOGIE : acronyme et définitions

Acronyme :

- **CAPTOLOGY : Computers As Persuasive TechnOLOGY.**

- **CAPTOLOGY : Computers As Persuasive TechnOLOGies.**

Définitions, la **CAPTOLOGIE** c'est :

- **L'étude de l'informatique et des technologies numériques comme outil d'influence / de persuasion des individus.**
- **L'étude, la conception et l'analyse des produits informatiques destinés à modifier les attitudes ou les comportements des individus.**
- **Une technologie persuasive : utiliser les ordinateurs pour changer ce que les individus pensent et font.**

Ci-dessous nous vous proposons une série d'articles qui traitent le thème de la Captologie sous ses multiples facettes à l'attention du grand public et du monde académique.

Vidéos et diaporamas

- **Science Of Persuasion**

Ajoutée le 26 nov. 2012

<http://www.influenceatwork.com> This animated video describes the six universal *Principles of Persuasion that have been scientifically proven to make you most effective as reported in Dr. Cialdini's groundbreaking book, Influence. This video is narrated by Dr. Robert Cialdini and Steve Martin, CMCT (co-author of YES & The Small Big).*

<https://youtu.be/cFdCzN7RYbw>

- **Les ruses manipulatrices que les entreprises de technologie utilisent pour obtenir votre attention**

Tristan Harris at TED2017

www.ted.com/talks

- **Les ruses manipulatrices que les entreprises de technologie utilisent pour obtenir votre attention**

Revisie 9, aangemaakt op 08/19/2017 door Shadia Ramsahye.

Texte écrit en français de la totalité des commentaires de la vidéo

<https://amara.org/nl/videos/xLgyyIIGMdQB/fr/1933502/>

[Presentation finale persuasion 2014](#) de [Marie-Lyse Hamel](#)

- **DESIGN de Persuasion - Presentation finale persuasion_2014**

Par Marie-Lyse Hamel

Interfaces humain-ordinateur spécialisées - IND 8409 Janvier 2014 Thursday, 9 January, 14

fr.slideshare.net

[Atelier persuasive design](#) de [Raphaël Yharrassary](#)

- **Atelier persuasive design**

Publié dans Design le 12 mai 2017 par Raphaël Yharrassary, Ergonome, Psychologue, UX expert.

Support de l'atelier persuasive design, réalisé lors de la journée Ethics by design.

53 diapositives.

fr.slideshare.net

- **Présentation Persuasive Design : AfterWeb**
7 février 2013 par Raphaël Yharrassarry
Le bloc-notes UX ; Expérience Utilisateur
blocnotes.iergo.fr/articles
 - **Persuasive Design : pourquoi et comment ?**
Édition N°31 du 11 décembre 2012 par Raphaël Yharrassarry
letrainde13h37.fr
-

[L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR DE L'ASSISTANCE TECHNIQUE : PERSPECTIVES POUR LA CONCEPTION ET L'ÉVALUATION DES SYSTÈMES](#) de [Eric Brangier](#)

- **L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR DE L'ASSISTANCE TECHNIQUE : PERSPECTIVES POUR LA CONCEPTION ET L'ÉVALUATION DES SYSTÈMES.**
Conférence donnée au CENROB 2013 à Evry
Publié le 17 mars 2014 par Eric Brangier
fr.slideshare.net/EricBrangier
-

[Nemery uxpa montréal](#) de [Utilisabilité Quebec](#)

- **Interfaces persuasives**
Alexandra Nemery
fr.slideshare.net
-

[Penser le Persuasive Design](#) de [L_Demontiers](#)

- **Penser le Persuasive Design**
Publié le 19 oct. 2013 par L_Demontiers
Une intervention de 40 minutes réalisée le 17/10/2013 dans le cadre des conférences de Codeurs en Seine
fr.slideshare.net
-

[Pour un rétro-design de l'attention](#) from [Fing](#)

- **Pour un rétro-design de l'attention**
Published inDesign on Oct 16, 2017
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 ?
License : CC Attribution License
<https://www.slideshare.net/slidesharefing/pour-un-rtrodesign-de-lattention>
-

[Attention à l'attention](#) from [Hubert Guillaud](#)

- **Attention à l'attention**
Hubert Guillaud, Journaliste, Rédacteur en chef
Publié dans Technologie le 11 mai 2017
Des enjeux du design sur nos processus attentionnels
Licence : CC Attribution-NonCommercial License
<https://fr.slideshare.net/HubertGuillaud/attention-lattention>
-

Annexe : « Captologie » évoque « capture »

CAPTOLOGY est l'acronyme de « Computers As Persuasive TechnOLOGY » cependant cet acronyme évoque fortuitement le terme « capture » (et aussi « captif ») qui est utilisé de manière pertinente par plusieurs auteurs, en voici quelques exemples :

Exemple 1

L'an dernier, ce merveilleux article de Tristan Harris, un ancien de chez Google, nous éclairait sur les stratégies mises en place par l'industrie pour nous garder très près de notre téléphone. Je ne le résumerai pas ici parce qu'il contient énormément de contenu et vaut vraiment la peine d'être lu, mais si on veut comprendre en général la philosophie derrière tout ça, disons simplement que ce champ d'expertise s'appelle la captologie, comme dans « captif » ou « capturer »... [1]

Exemple 2

*De l'autre, on trouve la « captologie », ou la science des technologies persuasives, devenue, chez les concepteurs de sites ou d'applications de nos smartphones, une religion. On l'enseigne au « Stanford Persuasive Lab » ou dans des livres comme Hooked, la bible du métier. L'objectif est de créer des interfaces qui vont **capturer** au mieux l'utilisateur, et l'inciter à y revenir, via des « récompenses » ou d'incessantes notifications, par exemple... [2]*

Exemple 3

*4. Engrenage : Définition : Multiplier les séquences engageantes, augmenter leur fréquence et leur force d'impact. Maintenir l'interaction et « **capturer** » l'utilisateur. [3]*

Exemple 4

*L'informatique persuasive revisite les recherches menées en psychologie de l'influence sociale et se donne alors pour objectif de **capturer** l'attention de l'utilisateur, ou plus précisément de définir des « systèmes de calcul, dispositifs, ou applications intentionnellement conçues pour changer les attitudes ou le comportement d'une personne d'une manière prédéterminée » (Fogg, 1999). [4]*

Exemple 5

*La persuasion interactive vise à introduire des principes d'influence sociale telles que la validation sociale, la réciprocité, la proximité sociale, la crédibilité, etc. dans les interactions avec les nouvelles technologies (Cialdini, 2004 ; Girandola, 2003). Vue ainsi, la technologie cherche à **capturer** l'attention de l'utilisateur, à le garder en ligne le plus longtemps possible, à le faire consommer, à orienter son comportement pour le faire maigrir, arrêter de fumer ou faire davantage de sport. [5]*

Exemple 6

Les années 2000 sont à associées au développement gigantesque du commerce en ligne et à la mondialisation des échanges.

*- Avec un arrière-plan marketing, l'informatique persuasive revisite les recherches menées en psychologie de l'influence sociale et se donne alors pour objectif de **capturer** l'attention de l'utilisateur,*

" ou plus précisément de définir des « systèmes de calcul, dispositifs, ou applications intentionnellement conçues pour changer les attitudes ou le comportement d'une personne d'une manière prédéterminée » (Fogg, 1999).

***Capturer** l'utilisateur... (Nemery, Brangier & Kopp, 2009) [6]*

Exemple 7

*" La relation client : le numérique contribue à des mécanismes de **capture** de plus en plus élaborés (économie de l'attention, « captologie », techniques de fidélisation, exploitation des réseaux relationnels...) ; mais dans le même*

temps, il interconnecte les consommateurs indépendamment des marques et favorise l'émergence d'espaces de discussion, comparaison, protestation... [7]

Bibliographie

- **Captologie**
<https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Captologie>
- **La captologie : l'ordinateur outil de persuasion**
01/03/2005 Par Daniel Kaplan
www.internetactu.net
- **Pour un rétro-Design de l'attention**
18/10/2017 Par Hubert Guillaud
www.internetactu.net
- **Pour un rétro-design de l'attention**
Publié le 19 octobre 2017 - Sélectionné dans : Actualités & Analyses
Hubert Guillaud, Rédacteur en Chef d'InternetActu.net
[linkedin.com](https://www.linkedin.com)
- **Design de nos vulnérabilités : la Silicon Valley est-elle à la recherche d'une conscience ?**
09/11/2016 Par Hubert Guillaud
www.internetactu.net
- **Comment faire attention au design de l'addiction ?**
19 novembre 2016 Hubert Guillaud
internetactu.blog.lemonde.fr
- **Répondre au design de nos vulnérabilités**
16/06/2016 Par Hubert Guillaud
www.internetactu.net
- **De l'incitation douce à la manipulation insidieuse : les designers, architectes invisibles de nos vies connectées**
Publié le 7 novembre 2017 par Eric Scherer, Directeur de la Prospective, France Télévisions
www.meta-media.fr
- **La captologie, ou l'influence par la technologie**
Article modifié le 25/08/2017 Andrea Ostojic
le-cercle-psy.scienceshumaines.com
- **Bruno Devauchelle : La captologie et le miracle de l'attention**
Le vendredi 02 décembre 2016 Par fjarraud
www.cafepedagogique.net
- **Addiction à la technologie : la faute aux designers ?**
11/05/2017 Annabelle Laurent
usbeketrica.com

- **Zombification : La « Captologie », ou les secrets des ingénieurs pour nous enchaîner à nos écrans**
samedi 05 novembre 2016 à 14h25
www.le-veilleur.com/article
- **Les secrets des ingénieurs qui vous rendent accros à vos portables**
Comment nos applis sont fabriquées pour nous rendre dépendants : plongée dans une des Bibles de « l'addiction par design »
Claire Richard Publié le 04 novembre 2016 à 17h29
tempsreel.nouvelobs.com/rue89
- **Captologie et économie de l'attention**
November 15, 2017 8.08pm GMT
Attention. Juliana Coutinho / Flickr, CC BY
theconversation.com
- **Un ancien de Google avoue : la Silicon Valley joue avec votre esprit**
Cela fait 30 minutes que vous avez les yeux rivés sur votre écran, alors que vous ne veniez là que pour regarder l'heure et le lieu d'un événement.
Publié le 21 juin 2017 à 09h02 Par Juliette Montilly
tempsreel.nouvelobs.com/rue89
- **Ces « pirates » qui captent votre temps de cerveau disponible**
Vous « scrolllez » sur Internet depuis une heure alors que vous avez du boulot ? Accrochez-vous, nous sommes tous victimes des -pirates de l'attention.
LE MONDE | 22.09.2017 à 15h17 " Mis à jour le 25.09.2017 à 11h43 | Par Lorraine de Foucher
Article réservé aux abonnés
www.lemonde.fr
- **Les téléphones : est-ce qu'on est tous à la recherche d'approbation sociale ?**
J'ai une amie de mon âge (26 ans) qui n'a jamais eu de cellulaire ni de compte Facebook d'ailleurs. Si on veut la contacter, on lui écrit un courriel, et on attend normalement quelques jours avant de recevoir une réponse d'elle.
15 février 2017 par Camille Dauphinais-Pelletier
urbania.ca
- **« On approche du moment où on sera sur nos smartphones 8 heures par jour ! »**
09/10/2017 par Guillaume Ledit
usbeketrica.com
- **« Trop souvent la machine fait tout pour toi »**
21/12/2016 par Vincent Edin & Thierry Keller
usbeketrica.com
- **« Mon Dieu, qu'est-ce qu'on a fait ? » : Les ex de Facebook et Google ont des états d'âme**
17/10/2017 par Guillaume Ledit
usbeketrica.com
- **Les résolutions de janvier**
24 janvier 2017 Auteur Cédric fettouche
résolutions de janvier
<https://www.opoiesis.com/tag/bj-fogg/>

- **Flashback - Facebook utilise la « captologie » pour influencer ses moutons numériques**
Publié le 17 Nov, 2016 dans Science du contrôle
 - etat-du-monde-etat-d-etre.net
 - reflets.info
- **La responsabilité face aux technologies numériques, addict à l'électricité ?**
20 Nov 2016
<http://www.brunodevauchelle.com/blog/?p=1929>
- **Ceux qui vous rendent accro à vos portables**
Publication : 14 janvier 2017 Auteur : Bohémond ALLOT
www.mathemathieu.fr
- **Journée Ethics by Design**
Co-organisée par la FLUPA et Designers éthiques, la journée Ethics by Design s'est tenue le 12 mai à l'ENS de Lyon.
<http://www.yume-studio.fr/ethicsbydesign/>
- **Rencontre avec Tristan Harris, l'homme qui veut empêcher nos smartphones de voler nos journées**
RENCONTRE Les ingénieurs ont appris à jouer sur nos faiblesses pour nous rendre accros aux technologies, et il est temps d'en regagner le contrôle, martèle l'ex-ingénieur de Google Tristan Harris. « 20 Minutes » l'a rencontré...
Publié le 22/11/16 à 12h27 Mis à jour le 25/11/16 à 17h51 Annabelle Laurent
www.20minutes.fr
- **Tristan Harris : « Des millions d'heures sont juste volées à la vie des gens »**
Cet ingénieur informatique a quitté Google après avoir été leur « philosophe produit ». Là-bas, il a réfléchi à des téléphones plus éthiques, qui ne nous feraient plus perdre de temps, en vain. Aujourd'hui, il veut déclencher une prise de conscience.
Publié le 04 juin 2016 à 16h22 Par Alice Maruani
tempsreel.nouvelobs.com/rue89
- **Snobisme ou salut : j'ai envie de balancer mon smartphone**
Certains font des « breaks » numériques, d'autres retournent au téléphone qui ne fait que téléphoner : vous n'êtes pas seul à trouver votre smartphone aliénant.
Publié le 31 mai 2013 à 15h27 Par Nolwenn Le Blevenec
tempsreel.nouvelobs.com/rue89
- **Vers une fracture entre déconneux et « digital addicts »**
Rédigé par Boris Petrovitch Njegosh pour les TRansitions
transitions.digital
- **How Technology is Hijacking Your Mind ?** from a Magician and Google Design Ethicist
May 18, 2016 by Tristan Harris
journal.thriveglobal.com
- **The next stop on the road to revolution is ambient intelligence**
Posted May 7, 2016 by Gary Grossman
techcrunch.com
- **Two billion minds are being hijacked by technology.**

What began as a race to monetize our attention is now eroding the pillars of our society : mental health, democracy, social relationships, and our children.

<http://www.timewellspent.io/>

- **« La conscience d'une pollution mentale créée par le numérique émerge »**
25/09/2017 par Annabelle Laurent
usbeketrica.com
- **'Our minds can be hijacked' : the tech insiders who fear a smartphone dystopia**
Google, Twitter and Facebook workers who helped make technology so addictive are disconnecting themselves from the internet. Paul Lewis reports on the Silicon Valley refuseniks alarmed by a race for human attention
Weekend magazine technology special
Friday 6 October 2017 06.00 BST by Paul Lewis in San Francisco
www.theguardian.com
Traduction en français sur www.les-crises.fr : [Nos esprits peuvent être piratés : Les initiés craignent une dystopie du smartphone. Par Paul Lewis](#)
- **Nos esprits peuvent être piratés : Les initiés craignent une dystopie du smartphone. Par Paul Lewis**
Les employés de Google, Twitter, Facebook qui ont aidé à rendre la technologie tellement addictive, se déconnectent eux-mêmes d'internet. Reportage de Paul Lewis sur les refuseniks de la Silicon Valley qui s'alarment d'une course à l'attention humaine.
21 nov 2017, 91 réponses
Traduit par les lecteurs du site www.les-crises.fr. Traduction librement reproductible en intégralité, en citant la source.
www.les-crises.fr
Source : [Paul Lewis : 'Our minds can be hijacked' : the tech insiders who fear a smartphone dystopia](#), 06-10-2017
- **Téléphone portable, gadget de destruction massive ?**
13 juillet 2017 Michel Porret
blogs.letemps.ch
- **La nouvelle dystopie, c'est maintenant**
9 Nov 2017
<https://framablog.org/2017/11/09/la-nouvelle-dystopie-maintenant/>
- **Se déconnecter pour devenir plus productif**
20/09/2016
Comment échapper aux procédés déployés par la « captologie » pour nous hypnotiser avec nos écrans baladeurs ?
Le Tour du monde des idées par Brice Couturier, du lundi au vendredi à 11h53
www.franceculture.fr
- **Dépendance au smartphone**
https://fr.m.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9pendance_au_smartphone
- **Les téléphones : est-ce qu'on est tous à la recherche d'approbation sociale ?**
15 février 2017 Par Camille Dauphinais-Pelletier
urbania.ca
- **Les technologies pour nous persuader à notre insu en plein boom (nous allons les moyens de vous faire penser...)**

Comportement sous influence

On les appelle les technologies persuasives. A notre insu, les objets connectés nous influencent de plus en plus dans nos choix quotidiens. Ils sont parfois perçus comme une aide à la décision et un gagne-temps mais aussi un frein à notre libre arbitre.

Publié le 3 Avril 2015 Christophe Benavent

www.atlantico.fr

- **L'histoire du créateur de la science des erreurs et de ses erreurs**

En même temps, ce serait bien la preuve qu'il avait raison.

L'histoire d'amour entre Daniel Kahneman et Amos Tversky débute à l'été 1969. À l'époque, les deux professeurs de psychologie sont collègues à l'université hébraïque de Jérusalem...

Daniel Engber, traduit par Peggy Sastre © 10.01.2017 - 6 h 14, mis à jour le 10.01.2017 à 7 h 41

<http://www.slate.fr/story/133685/createur-science-erreurs>

- **Biais cognitif**

https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Biais_cognitif

- **Enquêtes : Principaux biais dans la formulation des questions**

- mercredi 10 août 2016, par François Daniel Giezendanner

<http://icietla-ge.ch/voir/spip.php?article169>

- Jeudi 22 novembre 2012 par François Daniel Giezendanner

<http://icp.ge.ch/sem/cms-spip/spip.php?article1765>

- **Les biais cognitifs**

- mercredi 10 août 2016, par François Daniel Giezendanner

<http://icietla-ge.ch/voir/spip.php?article170>

- jeudi 15 novembre 2012 par François Daniel Giezendanner

<http://icp.ge.ch/sem/cms-spip/spip.php?article1762>

- **Persuasion**

action d'amener quelqu'un à quelque chose

<https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Persuasion>

- **Manipulation mentale**

https://fr.wikipedia.org/wiki/Manipulation_mentale

- **PERSUASION**

Welcome to the CIOS Web site on Persuasion ! This site provides an introduction to the study of persuasion. An overview essay is provided to introduce you to the nature of persuasion, to explain why persuasion is worth studying, and to define important basic concepts. Each of the remaining main sections of the site covers one of seven influential theories about persuasion.

- *The Yale Approach*
- *Congruity Theory*
- *Cognitive Dissonance Theory*
- *Social Judgment/Involvement Theory*
- *Information Integration Theory*
- *Theory of Reasoned Action*
- *Elaboration Likelihood Model*
- *The site also includes, at the end of each section, a self-test so you can check your understanding and a list of the sources that were used in compiling the information presented in it, if you should decide to read*

further.

This project was developed by William L. Benoit, Ph.D.

<http://www.cios.org/encyclopedia/persuasion/index.htm>

- **Les technologies persuasives**
16/03/2017 par Docteur Henri PULL
<http://www.psychiatriissimo.com/les-technologies-persuasives/>
- **Technologies persuasives : la bienveillance ne suffit pas**
Les technologies persuasives nous influencent à notre insu dans nos choix quotidiens. Conçues pour nous aider dans nos décisions, elles peuvent aussi empiéter sur nos libertés.
7 avril 2015 Par Christophe Bénavent
www.contrepoints.org
- **La « technologie persuasive » nous rend accros aux écrans**
Des voix commencent à s'élever contre les techniques des professionnels qui tendent à manipuler les utilisateurs de téléphones portables ou d'ordinateurs, appelant à une consommation plus éthique
Publié dimanche 20 novembre 2016 à 18:39 par Emily Turrettini
www.letemps.ch
- **La persuasion n'est pas un art, c'est une science : 4 techniques pour réussir**
Audrey Duperron 2 janvier 2013
fr.express.live
- **8 critères ergonomiques pour évaluer la persuasion d'un site**
2011-05-04 par Thomas
www.adviso.ca/blog
- **Les applis s'emparent de notre sommeil**
L'addiction à nos smartphones, un phénomène scientifiquement élaboré par les développeurs, perturbe notre sommeil. À l'inverse, de plus en plus d'applis prétendent nous aider à mieux dormir. Enquête.
Le Figaro 5 Jun 2017 ELSA TRUJILLO @Elsa_Trujillo_
<https://www.pressreader.com/france/le-figaro/20170605/281951722783478>
- **Persuasive design VS Dark patterns - Graphisme & interactivité**
Le 30 septembre 2016 par Geoffrey Dorne
<https://graphism.fr/persuasive-design-vs-dark-patterns/>
- **Enquête sur l'addiction des jeunes au smartphone**
Submitted on 3 Oct 2016 par René Patesson
<https://hal.univ-antilles.fr/hal-01375819/document>
- **ENQUÊTE SUR L'USAGE DU SMARTPHONE AUPRÈS DE 1.589 JEUNES EN FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES**
Novembre 2016
Sous la direction du Professeur René Patesson
Institut de Sociologie - Université Libre de Bruxelles
reform.be
- **Comment les machines jouent de notre irrationalité**
21/09/2016

www.franceculture.fr

- **Laisser les GAFAs seuls maîtres de notre avenir ? Hum... Comment dire ?**
Publié le 12 novembre 2017 / 0 commentaire
Et si les GAFAs n'étaient pas la solution, mais désormais plutôt le problème ?
www.meta-media.fr
- **Lecture dans « Hooked » : La démarche pour rendre accros des Appli Smartphone**
le 3 novembre 2016, Blog de Omar BENHAMID
obenhamid.me
- **Les techniques de persuasion de Facebook pour vous empêcher de supprimer votre compte**
Caroline Piquet @cpiquet 19.09.2013 - 17 h 44, mis à jour le 19.09.2013 à 18 h 03
www.slate.fr/life
- **Nos 50 tactiques pour passer moins de temps sur les écrans**
Comment réguler nos usages d'« homo connexus » ? Rue89 liste 50 astuces qui peuvent vous aider à mieux maîtriser votre temps et ne plus geeker compulsivement.
Publié le 05 septembre 2016 à 16h00 Par La rédaction de Rue89
tempsreel.nouvelobs.com/rue89
- **Technologie. La Silicon Valley pirate nos esprits**
Publié le 08/12/2016 - 08:57
Les géants du numérique nous asservissent à nos smartphones comme l'industrie agroalimentaire nous rend accros à la malbouffe, assure Tristan Harris. Cet ancien "philosophe produit" de Google souhaite labelliser les applis "éthiques".
www.courrierinternational.com/article
- **Persuasive Design : pourquoi et comment ?**
Pourquoi certains sites web fonctionnent-ils mieux que d'autres ? De nombreuses explications existent. L'une d'entre elles s'apparente aux théories de la communication et de la psychologie humaine : le Persuasive Design nous est expliqué par Raphaël Yharrassarry.
Édition N°31 du 11 décembre 2012 Raphaël Yharrassarry
letrainde13h37.fr
- **Médias : 10 stratégies pour résister aux GAFAs**
Publié le 11 novembre 2017 / Par Barbara Chazelle, France Télévisions, Prospective et MediaLab
www.meta-media.fr/2017/11/11
- **« Sur son lit de mort, personne ne se dit : « J'aurais aimé passer plus de temps sur Facebook » »**
19/06/2017 par Annabelle Laurent
usbeketrica.com/article
- **Adam Alter : « Les écrans nous rendent malheureux »**
21/07/2017 par Annabelle Laurent
usbeketrica.com/article
- **Une guerre économique mondiale a commencé : celle des GAFAs pour conquérir votre attention et ne plus la lâcher à leurs concurrents**
Lors d'une conférence organisée par le Wall Street Journal, Michael J. Wolf (spécialiste de l'économie des nouveaux médias et GAFAs) a déclaré que la guerre entre les grandes firmes de la tech était déclarée. Leur terrain de bataille : le temps disponible de leurs clients qu'ils veulent conquérir encore et toujours plus.

Publié le 24 Octobre 2017 par Gilles Dounès

www.atlantico.fr/decryptage

- **Dans l'IA, la guerre des Gafa se fait à grands coups d'open source**

Mis à jour le 25/10/17 15:27 Xavier Biseul

www.journaldunet.com/solutions

- **Qui seront les futurs géants du Web ?**

A la fin du mois de juillet, le prix de l'action en bourse de Facebook a de nouveau dépassé son prix d'introduction. Une première depuis mai 2012. Néanmoins, les internautes continuent de délaisser le réseau social. Au mois de mars 2013, Facebook a perdu près de 6 millions d'utilisateurs aux Etats-Unis et 1,4 million en Grande-Bretagne.

Publié le 9 Août 2013 - Mis à jour le 10 Août 2013 par Benjamin Bayart

www.atlantico.fr/decryptage

- **Qui peut se mesurer aux géants du net ?**

13/08/2014

www.franceculture.fr/emissions

- **On ne doit jamais oublier que les GAFAs ne sont pas nos amis**

Technologie : N'oubliez jamais que si c'est gratuit, c'est vous le produit. Dans le monde de la fiction séries et romans comme Black Mirror ou Le Cercle nous alertent sur ces questions de transfert et de valorisation de données. D'autres considèrent que cela n'est pas un sujet. A tort.

Tris Acatrinei

Par Tris Acatrinei pour Zapping décrypté | Jeudi 30 Mars 2017

www.zdnet.fr/blogs

- **Les GAFAs ne sont pas nos ennemis... mais méfions nous quand même !**

27/03/2017 par Fred Cavazza

fredcavazza.net/2017/03/27

- **Les « Gafa, GAFAs, GAFAM, BATX, Natu » : la géométrie variable de l'acronyme ou l'air du temps ?**

french.stackexchange.com/questions

- **GAFAs, NATU, Fintech : que cachent ces acronymes ?**

<https://c-marketing.eu/gafa-natu-fintech-cachent-acronymes/>

- **Géants du Web**

https://fr.m.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9ants_du_Web

- **Gafa**

<https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Gafa>

<https://www.definitions-marketing.com/definition/gafa/>

- **GAFAM**

<https://fr.m.wikipedia.org/wiki/GAFAM>

<https://www.definitions-marketing.com/definition/gafam/>

- **BATX**

<https://www.definitions-marketing.com/definition/batx/>

- **NATU**

<https://www.definitions-marketing.com/definition/natu/>

- **La Technologie Sociale et ses Pouvoirs de Persuasion**
Par Raphaëlle Laubie le 26 avril 2014
raphaellelaubie.com/fr/2014/04/26
- **Sommes-nous encore autonomes ?**
19/09/2012 Hubert Guillaud
www.internetactu.net/2012/09/19
- **Le Smartphone nous rend-il dingues ?! Critique d'un livre et lien pour le télécharger**
www.frenchpdf.com/2017/05
- **Un ex-ingénieur de Google met en garde contre le dictat des réseaux sociaux - Sputnik France**
16:23 17.10.2016
fr.sputniknews.com/societe
- **L'addiction au smartphone, une question de personnalité ?**
August 25, 2016 5.43am BST par James A. Roberts, Professor of Marketing, Baylor University
theconversation.com
- **Dépendance au smartphone â€” Wikipédia**
fr.m.wikipedia.org
- **Addiction, concentration, performances... ce que l'on sait (ou pas) des effets du smartphone**
LE MONDE | 09.01.2017 à 18h42 " Mis à jour le 10.01.2017 à 09h20 | Par Céline Mordant
www.lemonde.fr
- **L'addiction aux Smartphones, ça existe, et ce sont désormais ceux qui les conçoivent dans la Silicon Valley qui s'en inquiètent**
Certains ingénieurs de chez Facebook et Google tirent la sonnette d'alarme quant à l'utilisation des réseaux sociaux. Si le but initial était d'améliorer le monde, leur utilisation peut être source de stress et de dépression.
Publié le 12 Octobre 2017 par David Fayon
www.atlantico.fr/decryptage
- **L'appétit des géants : pouvoir des algorithmes, ambitions des plateformes**
Olivier Ertzscheid - Google Livres
books.google.ch
- **14 fonctionnalités diaboliques pensées pour entretenir notre addiction aux écrans**
Octobre 2017 par by Pierre Schneidermann
www.konbini.com/ch-fr/tendances-2
- **Facebook se lance dans la contagion émotionnelle de masse**
9 Mars 2016 par Charles-Elie Guzman
Tout le monde en parle. Les 1.5milliards d'utilisateurs du réseau social Facebook vont pouvoir exprimer leurs émotions à travers une palette d'icônes émotionnelles, les « emojis », qui viennent compléter le vieux like et son pouce levé. Avec ce qui semble un gadget, Facebook se dote d'une arme redoutable pour non seulement connaître mais aussi influencer massivement nos émotions.
up-magazine.info
- **Comment les géants du Web capturent notre temps de cerveau**

« M » prend la mesure du temps et s'intéresse aux façons de le remonter, de le vivre et... de le maîtriser ? Pas évident vu les astuces mises en place par Facebook et autres Snapchat pour tirer les ficelles de notre attention.

LE MONDE | 18.10.2017 à 09h22 | Par Damien Dubuc

www.lemonde.fr

- **La vertu du contenu**

Percipi - Thomas

<https://percipi.fr/la-vertu-du-contenu/>

- **L'appel à l'action**

Percipi - Thomas

<https://percipi.fr/lappel-a-laction/>

Bibliographie : recherche scientifique

- **Journal d'Interaction Personne-Système**

Volume 4, Numéro 1, Juin 2015, Numéro Spécial : PISTIL

<http://jips.episciences.org/>

Année 2015 - Numéro Spécial du groupe de travail PISTIL de l'AFIHM

Éditeurs : Christian Bastien & Gaëlle Calvary

Le journal de l'Association Francophone d'Interaction Homme-Machine

<https://jips.episciences.org/volume/view/id/159>

- **Introduction au numéro spécial sur les technologies persuasives**

Christian BASTIEN, Gaëlle CALVARY

https://jips.episciences.org/public/volumes/159/0_Editorial_fr.pdf

- **1. Persuasion et Influence : changer les attitudes, changer les comportements. Regards de la psychologie sociale**

Submitted on 1 Oct 2015 Auteurs : Fointiat, Valérie and Barbier, Laura

jips:1301 - Journal d'Interaction Personne-Système, 27 octobre 2015, Volume 4, Numéro 1, Numéro Spécial : PISTIL

- <https://jips.episciences.org/1301>
- <https://jips.episciences.org/1301/pdf>

- **2. Etat de l'art en conception de systèmes persuasifs**

Le journal de l'Association Francophone d'Interaction Homme-Machine

Anthony Foulonneau, Gaëlle Calvary, Eric Villain

Journal d'Interaction Personne-Système (JIPS), AFIHM, 2015, 4 (1), pp.19-47.

Submitted on 1 Oct 2015

- <https://jips.episciences.org/1296>
- <https://jips.episciences.org/1296/pdf>
- <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01207681/document>
- <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01207681/>
- <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01207681v1>
- <http://iihm.imag.fr/publs/2015/2-Foulonneau&co-19-47.pdf>

- **3. Persuasion technologique et Energie : revue critique de l'état de l'art**
Grégory Cano, Yann Laurillau, Gaëlle Calvary
Submitted on 2 Oct 2015
 - <https://jips.episciences.org/1292>
 - <https://jips.episciences.org/1292/pdf>
- **4. Évolution de l'inspection heuristique : vers une intégration des critères d'accessibilité, de praticité, d'émotion et de persuasion dans l'évaluation ergonomique**
Eric BRANGIER, Michel C. DESMARAIS, Alexandra NEMERY, Sandrine PROM TEP
Journal d'Interaction Personne- Système
Volume 4, Numéro 1, Article 4, Juin 2015, pages 69 à 84
 - <https://jips.episciences.org/1300>
 - <http://jips.episciences.org/>
 - www.professeurs.polymtl.ca
- **5. Validation expérimentale des critères de persuasion interactive : analyse de leur efficacité à inspecter la persuasion dans des interfaces**
Eric BRANGIER, Alexandra NEMERY, Séverine SCHMITT
Journal d'Interaction Personne-Système
Volume 4, Numéro 1, Article 5, Juin 2015, pages 85 à 103
 - <https://jips.episciences.org/1299>
 - <http://jips.episciences.org/>
 - www.researchgate.net/profile
- **6. Ludo-persuasive systems for sustainable consumption. 1 - Landmarks and challenges**
Senach, Bernard ; Negri, Anne-Laure.
<https://jips.episciences.org/1305>
- **7. Systèmes ludo-persuasifs pour la consommation durable. : 2 - Elaboration d'une grille de principes ludo-persuasifs**
Negri, Anne-Laure ; Senach, Bernard.
<https://jips.episciences.org/1298>
- **8. Systèmes ludo-persuasifs pour la consommation durable : 3 -Analyse du potentiel ludo-persuasif d'un challenge énergétique en entreprise**
Senach, Bernard ; Negri, Anne-Laure.
<https://jips.episciences.org/1306>
- **Proposition d'une grille de critères d'analyse ergonomiques des formes de persuasion interactive**
Article · September 2010 par Alexandra Nemery, Eric Brangier, Steve Kopp
 - www.researchgate.net/publication
 - www.researchgate.net/profile
- **L'ÉVOLUTION DE L'ERGONOMIE DES PRODUITS INFORMATIQUES : ACCESSIBILITÉ, UTILISABILITÉ, ÉMOTIONNALITÉ ET INFLUENÇABILITÉ**
ÉRIC BRANGIER ET J.M. CHRISTIAN BASTIEN
<http://eric.brangier.free.fr/Pdf/EvolErgolHM.pdf>

- **L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR DE L'ASSISTANCE TECHNIQUE : PERSPECTIVES POUR LA CONCEPTION ET L'ÉVALUATION DES SYSTÈMES.**
Conférence donnée au CENROB 2013 à Evry
Publié le 17 mars 2014 par Eric Brangier
fr.slideshare.net/EricBrangier
- **Psychologie des consommateurs digitaux : 3. La persuasion interactive**
Pr. Dr. Eric BRANGIER
eric.brangier.free.fr/Supports
- **Eric Brangier, Professeur, Ergonomie et Psychologie**
Professor, Ergonomics of Products and Services - Organizational Psychology
 - <http://perseus.univ-lorraine.fr/laboratoire/lequipe/brangier-eric>
 - <http://eric.brangier.free.fr/lectures/index.html>
- **Le web à l'heure des interfaces persuasives**
17 mai 2013 ? Kryzalid
www.kryzalid.net
- **4. Ergonomie : L'expérience utilisateur**
Éric Brangier, Professeur des universités
eric.brangier.free.fr/Supports
- **L'ergonomie à l'heure des interfaces persuasives démarches, critères et applications**
Pr. Eric Brangier
www.lucid.ulg.ac.be/conferences
- **L'ergonomie à l'heure des interfaces persuasives démarches, critères et applications**
Conference Paper · September 2014 par Eric Brangier
 - www.researchgate.net/publication
 - www.researchgate.net/profile
- **12. L'évolution de l'ergonomie des produits informatiques : accessibilité, utilisabilité, émotionnalité et influençabilité**
www.cairn.info
- **Interfaces persuasives**
Alexandra Nemery
<https://fr.slideshare.net/Utilisabilite-Quebec/nemery-uxpa-montral>
- **Elaboration, validation et application de la grille de critères de persuasion interactive**
Thèse de l'Université Paul Verlaine - Metz, en Ergonomie
Submitted on 26 Sep 2012
Soutenue par Alexandra NEMERY
Sous la direction d'Éric Brangier, Professeur en Ergonomie
Laboratoire InterPsy - ETIC (Expérience utilisateur dans le Traitement des Interactions technologiques et des Conduites humaines et sociales)
<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00735714/document>
- **Entretien avec A. Nemery - « Faites de la persuasion technologique votre priorité »**

Août 26, 2011

la-minute-ux.com

- **Penser le Persuasive Design**

Publié le 19 oct. 2013 par L_Demontiers

Une intervention de 40 minutes réalisée le 17/10/2013 dans le cadre des conférences de Codeurs en Seine

fr.slideshare.net

- **L'INSPECTION ERGONOMIQUE APPUYEE PAR DES CRITERES DE PERSUASION INTERACTIVE : LE CAS D'UNE PLATEFORME D'ELEARNING // HEURISTIC INSPECTION TO ASSESS PERSUASIVENESS OF TEACHING INTERFACES**

Eric Brangier, Michel Desmarais, Conference Paper · September 2014

- www.researchgate.net/publication

- www.researchgate.net/profile

- **Une Analyse des Systèmes Interactifs et Persuasifs pour la Maîtrise de l'Énergie**

Maxime Daniel, Guillaume Rivière, Nadine Couture, Stéphane Kreckelbergh

Submitted on 19 Oct 2016

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01384149/document>

- **Systèmes Interactifs Persuasifs sur les Espaces Publics et Collectifs : quel rôle pour les Interfaces Tangibles ?**

Maxime Daniel, Guillaume Riviere, Nadine Couture

Actes de la 28ième conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine, Oct 2016, Fribourg, Suisse. pp.221-229, 2016, Actes de la 28ième conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine.

<http://ihm2016.afihm.org/#/>.

- <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01384241/document>

- **Persuasive Interaction Design - LA RECHERCHE EN INTERACTION PERSUASIVE**

Contribution du design à la recherche en IHM

Une collaboration Communauté Université Grenoble Alpes, Laboratoire d'Informatique de Grenoble & Pôle supérieur de design de Villefontaine dans le cadre de l'équipement d'excellence Amiqua4Home

amiqua4home.inria.fr

Voir aussi sous :

- scholar.google.com

[1] **Les téléphones : est-ce qu'on est tous à la recherche d'approbation sociale ?**

15 février 2017 Par Camille Dauphinais-Pelletier

urbania.ca

[2] **Addiction à la technologie : la faute aux designers ?**

11/05/2017 Annabelle Laurent

usbeketrica.com

[3] **Proposition d'une grille de critères d'analyse ergonomiques des formes de persuasion interactive**

Article · September 2010 par Alexandra Nemery, Eric Brangier, Steve Kopp

www.researchgate.net/publication, www.researchgate.net/profile

[4] L'ÉVOLUTION DE L'ERGONOMIE DES PRODUITS INFORMATIQUES : ACCESSIBILITÉ, UTILISABILITÉ, ÉMOTIONNALITÉ ET

INFLUENÇABILITÉ

ÉRIC BRANGIER ET J.M. CHRISTIAN BASTIEN

<http://eric.brangier.free.fr/Pdf/EvolErgoIHM.pdf>

[5] Évolution de l'inspection heuristique : vers une intégration des critères d'accessibilité, de praticité, d'émotion et de persuasion dans

l'évaluation ergonomique

Eric BRANGIER, Michel C. DESMARAIS, Alexandra NEMERY, Sandrine PROM TEP

Journal d'Interaction Personne- Système

Volume 4, Numéro 1, Article 4, Juin 2015, pages 69 à 84

<http://jips.episciences.org/>, www.professeurs.polymtl.ca

[6] 4. Ergonomie : L'expérience utilisateur

Éric Brangier, Professeur des universités

eric.brangier.free.fr/Supports

[7] TENSION ? CONCURRENCE / MONOPOLE

doc.openfing.org