

## Société civile

Notre sujet traite des persuasives technologies, ce sont toutes les technologies qui visent à capter l'attention de l'utilisateur et l'inciter à utiliser l'application plus longtemps que prévu. Lui apporter une sensation de facilitation de l'expérience utilisateur.

On s'intéresse ici à l'opinion publique de la société civile sur ce type de technologies. Pour ce faire nous avons réalisés des investigations à travers le web en lançant des discussions sur des forums comme le fameux jeuxvideo.com, ainsi que des débats Facebook sur des groupes spécialement dédiés à ce sujet comme neurthis de débats. Nous avons donc réuni des avis divers de personnes qui ont des avis plus ou moins construits et prononcés.

Durant nos investigations nous avons remarqué que la société civile a une position plutôt contre les persuasives technologies dans son ensemble même si certains ne se prononcent pas sur la question car ils n'ont pas d'avis propre ou pensent que ces technologies permettent une meilleure expérience utilisateur. Si nous essayons de mettre des degrés de désaccord avec les persuasives technologies nous pouvons dire que le degré le plus faible de désaccord serait de penser que les persuasives technologies sont là pour donner une impression de facilité d'utilisation et d'ergonomie augmentée, ce qui est faux vu que des bugs sur les applications sont reportés tous les jours par les utilisateurs. Le point extrême serait de penser que les lobbys qui ont recourt à ce genre de méthodes voudraient nous manipuler pour qu'on soit des « pigeons lucratifs ». Entre les deux extrêmes nous retrouvons l'indignation des utilisateurs face à ce marché de l'addiction. Nous allons donc traiter le sujet en essayant de respecter la progression de la position des uns et des autres en commençant par les plus softs jusqu'à arriver aux plus hard, les meilleurs pour la fin, vu qu'on est dans la société civile on peut s'autoriser l'emploi d'expressions familières.

Nous avons donc évoqué précédemment le cas des utilisateurs ayant une opinion modérée dans la dénonciation des persuasives technologies. Il existe en effet une petite proportion des utilisateurs des applications et sites classiques qui pensent que ces persuasive technologies sont utilisées dans un but d'amélioration du design et fluidifier l'utilisation et ainsi améliorer l'expérience utilisateur. Certains iraient même à dire que l'utilisation des tablettes comme support de cours et de lecture serait plus appropriée pour protéger la planète. Nous n'avons pas vérifié leurs propos mais nous avons quand même tenu comme tout investigateur qui se respecte à vous partager l'existence d'une telle opinion. Généralement, les personnes qui défendent les persuasives technologies sont plutôt les fabricants de ces concepts, ce qui relève plus

du domaine scientifique que du notre, nous vous renvoyons donc vers la page appropriée.

Parlons maintenant des contre persuasive technologies, comme annoncés précédemment nous allons d'abord parler des avis modérés. Par opposition aux arguments des pro persuasives technologies, les contre modérés (nous les appellerons ainsi désormais) pensent que ces persuasives technologies sont là pour épater la galerie et rendre l'application certes plus belle et attractive, en effet personne n'utilisera une application codée en 2 heures dans une cave à Bali, mais cacheraient des vices. Ainsi ces méthodes donneraient une impression de rapidité, par exemple mettre des un rond pour indiquer le chargement est plus convaincant qu'une barre et on a l'impression que ça se remplit plus vite. Cet exemple nous rappelle donc directement les illusions optiques que nous avons tous déjà vu plus jeunes. Les persuasives technologies sont donc une illusion de bien être, d'amélioration de l'expérience utilisateur. Ceci nous amène donc à l'apport d'argent et la fidélisation de la clientèle. En effet vendre du rêve avec une application illusoire incitera le client à l'utiliser plus fréquemment et ainsi attirer son environnement et ses proches dans cette tendance. Il est donc inutile de rappeler que ce petit business aux apparences devient donc très lucratif. L'Homme étant attiré par l'attractivité, nous voyons la naissance de master spécialisés dans les persuasives technologies. Ce qui nous emmène au deuxième stade de pensée des contres. En effet cette catégorie de personne est indignée par l'émergence de ce genre de master et se sent donc manipulé afin d'être addict. Dans cette catégorie nous retrouvons les utilisateurs Snapchat qui sont prisonniers des flammes et qui ne peuvent pas se permettre de les perdre, ce qui les incite donc à utiliser l'application tous les jours, nous retrouvons aussi les utilisateurs Facebook qui veulent jeter un coup d'œil à leurs notifications et voir s'il y a du nouveau mais qui se retrouvent à regarder des vidéos pendant des heures, car le système est bien fait et vous enchaîne une autre vidéos après avoir terminé la première.

Regardons maintenant ce qu'il en est des contre extrême. Cette appellation peut avoir une connotation négative mais sachez qu'il n'en est rien, il se peut très bien que ce soit ces personnes qui ont le plus raison. Cette appellation est le fruit d'un classement de pensée et n'est donc absolument pas à prendre comme une attaque personnelle ou collective. Cette catégorie de personnes a un point de vu assez intéressant nous dirons même le plus riche des trois catégories de contre. Nous serions manipulés par des concepts fabriqués de toute pièce pour nous asservir et nous rendre lucratifs contre notre gré, de plus notre apport est mal récompensé. Pour résumer le tout, nous sommes des « rats de laboratoire », cette expression a été rencontrée sur le forum jeuxvideo.com. Intéressant puisque si nous piégeons un peu dans le monde de la pub par exemple lorsque nous utilisons YouTube pour regarder des vidéos nous sommes envahies par les pubs avant le début de chaque vidéo ainsi que pendant la vidéo, ce

qui peut être très frustrant. Une partie des gains de la publicité est reversée à l'auteur de la vidéo, mais une grosse partie est revenue à YouTube lui-même. La question est pourquoi l'utilisateur n'a pas sa part du butin ? Question tout à fait légitime puisque l'utilisateur contribue fortement à ce gain d'argent. Ce constat motive donc l'utilisation du terme rat de laboratoire, car on est finalement ainsi, on est utilisé pour faire du bénéfice sans rien toucher en retour.

Nous vous proposons de détendre un peu l'atmosphère après cette remise en question, et de parler un peu de jeux vidéo et des lobbys des parents qui ne sont pas forcément très intelligents mais qui arrivent à avoir une influence assez importante. En effet, il n'est étranger à personne que la plupart des jeux vidéo sont critiqués comme étant potentiellement dangereux pour les enfants et les inciteraient à devenir plus violents. Nous tenons à préciser que des chercheurs et psychiatres ont prouvé le contraire. Ces lobbys sont devenus tellement puissants que bientôt même Mario Kart deviendra interdit aux moins de 18 ans, en théorie car en pratique il n'en est rien.