

Anderson s'intéresse avant tout au design d'interface, cette science de l'interaction qui étudie l'esthétique, le comportement ainsi que l'art de la séduction et du jeu liés à l'interface. Avec une approche psychologique et biologique, il construit ses théories étudiant la façon dont les *utilisateurs tombent en amour avec ses interfaces*¹.

Pour cet essai, il s'intéresse au monde extérieur, au monde tangible. Comment et pourquoi utiliser ce monde réel, hors de l'écran, en tant qu'interface? Le monde tangible est un média, donc un facilement une interface.

À l'ère primitive de l'ordinateur, interagir avec celui-ci était assez complexe, pas très pratique et réservé aux chercheurs et aux informaticiens. Quelques boutons ici et là, des fusibles et des câbles à brancher, puis des cartes perforées à formater étaient les moyens pour fabriquer et exécuter un programme. Méthode assez abstraite et très peu humaine. Peu à peu, l'informatique s'est démocratisée puis avec l'avènement de l'ordinateur personnel, le clavier est apparu, puis la souris. Deux méthodes d'interfaces utilisant les mains et un mouvement plus ou moins familier, donc intuitif. Avec l'écran tactile que l'on utilise aujourd'hui, on peut facilement voir la tendance vers la sortie du moniteur et l'utilisation des mouvements naturels. Qu'on pense au *Leap motion* ou à la *Will*, nos mouvements sortent de plus en plus du monde virtuel pour atteindre le monde *réel*.

L'auteur met de l'avant l'exemple *Lego Calendar* de *Project Vitamin*². De façon physique, on construit un calendrier formé de blocs *l'égo* pour le prendre en photo et permettre au programme d'interpréter le modèle construit et d'y représenter le calendrier. De la même façon que le mur Kanban — méthode tangible de gestion du temps très prisée entre autres par les équipes de développement de logiciels, consistant à placer les étiquettes représentants des tâches faites ou dues sur une grille — la construction du calendrier est tangible. Pour cette raison, l'approche du mur Kanban est privilégiée. La gestion des tâches et de l'horaire semble beaucoup moins abstraite et les idées paraissent mieux coordonnées. Anderson explique qu'en manipulant des objets issus du vrai monde, nos mouvements physiques permettent à notre cerveau tracer une trace mnémonique, ou un réseau cognitif plus fort. C'est le résultat de la cognition incarnée. La pensée aidée par le corps. Est-il plus efficace de penser, ensuite d'agir, ou de penser à travers l'action?

C'est pourquoi, pour l'avenir, la rematérialisation de l'immatériel semble être une voie prometteuse. Retrouver l'utilisation du corps et de ses membres que l'on a quittés au profit d'une immobilisation qui s'avère de plus en plus malsaine, voire même dangereuse pour la santé.

¹ANDERSON, Stephen. *Seductive Interaction Design: Creating a playful, fun and effective user experience*. New Riders, 2011.

²<https://www.wired.com/2013/10/a-brilliant-wall-mounted-lego-planner-that-syncs-with-google-calendar/>