

# Parutions récentes

< Benoît DROUILLAT >

## **Dans le cerveau du gamer Neurosciences et UX dans la conception de jeux vidéo**

Célia Hodent, Dunod, 2020

Quel est le secret du succès d'un jeu vidéo ?

Il n'existe ni secret ni recette miracle mais plus sûrement un certain nombre de connaissances et de méthodes qui vous guideront efficacement dans votre processus créatif.

Les connaissances viennent des neurosciences et nous font comprendre comment le cerveau perçoit, traite et retient une information. Elles sont rassemblées dans la première partie de ce livre où vous découvrirez des notions comme la perception, l'attention, la mémoire, l'émotion, la motivation, les principes d'apprentissage...

Les méthodes sont celles de l'approche dite expérience utilisateurs (UX) et sont rassemblées dans la seconde partie du livre. Cette approche place les joueurs au centre du processus de création et de développement. Elle vous fera réfléchir sur l'utilisabilité d'un jeu, sa capacité à engager les joueurs, le design thinking, la stratégie UX... Cette partie se termine par une réflexion sur l'éthique dans les jeux vidéo.

## **L'agir en condition hyperconnectée Art et images à l'oeuvre**

Jake Moore, Christelle Proulx, Presses Universitaires du Québec, 2020

La dernière décennie est marquée par la multiplication et l'intrication des modes et des zones de connexion ; avec les villes et les téléphones intelligents, les collectes de données massives ou la connexion internet

ambiante, une grande part de l'humanité se trouve interreliée de (presque) toutes parts. On qualifie ici cet état contemporain dans lequel s'hybrident les espaces en ligne et hors ligne de *condition hyperconnectée*. À partir du moment où cette hyperconnectivité est établie en mode d'existence, que peut-on faire et que fait-on ? Et comment penser au-delà de ce phénomène ?

Cet ouvrage rassemble différentes perspectives sur l'étude de l'art et des images afin de mieux cerner les (im)possibles de cette condition par le truchement d'un examen critique des matérialités et des représentations produites en son sein. Les dispositifs numériques intégrés à nos quotidiens, les machines autonomes, les corps et les regards sont *actifs*. Ils organisent, désirent et exacerbent des affects et des politiques – autant d'actions qui expriment les modalités de coexistence en condition hyperconnectée.

### **Les imaginaires numériques au musée?**

Eva Sandri, Éditions MKF, 2020

L'introduction du numérique au musée génère autant d'enthousiasme que de craintes. Ce livre revient sur les débats virulents qui agitent la profession depuis plusieurs années maintenant. D'un côté, les technophiles vantent les vertus du numérique (les applications pour smartphone permettent notamment de démocratiser les connaissances et d'attirer le jeune public), tandis que les technophobes le rejettent, considérant qu'il est une atteinte à une rencontre authentique avec les œuvres (les expositions virtuelles en ligne condamneraient à plus ou moins long terme les musées à être totalement dématérialisés).

Eva Sandri s'intéresse au contexte idéologique dans lequel des dispositifs sont parfois mis en place à marche forcée et à la manière dont les professionnels s'ajustent face cette situation nouvelle.

L'autrice nous propose, en outre, des pistes pour la mise en œuvre de projets de médiation sortant des sentiers battus.

### **Éduquer au numérique?**

Laurent Tessier, Éditions MKF, 2020

Il ne faut pas s'y tromper : l'arrivée des industries numériques dans les écoles et les universités qui se joue actuellement sous nos yeux n'est pas qu'un changement de support (papier Vs. numérique). Il s'agit d'un changement profond dans notre rapport aux technologies et à l'éducation. Educateurs, enseignants, chercheurs et parents doivent donc pouvoir en saisir les enjeux, afin de construire leur propre positionnement et leurs propres stratégies éducatives.

Mais comment alors éduquer à l'ère du numérique ? Quelle place faire au numérique dans les parcours scolaires et universitaires ? En France ou ailleurs, les acteurs du monde éducatif se sont massivement saisis de ces questions. Pour autant, la réponse éducative à la « révolution numérique » est encore aujourd'hui loin d'être univoque. Elle a même suscité durant les dernières années des débats passionnés.

Cet essai ne vise pas à recenser les innombrables pratiques, outils technologiques et théories qui coexistent aujourd'hui dans les mondes éducatifs mais propose au contraire de dégager les grands mouvements de l'éducation au numérique. On verra que s'affrontent deux paradigmes : d'une part le paradigme français avec prééminence de la théorie sur la pratique, construction d'une distance critique avec les technologies. En face, le paradigme anglo-saxon des EdTech prend une place de plus en plus grande jusqu'à devenir le paradigme dominant. Celui-ci met en avant, entre autre, une pratique du code informatique et un rapport décomplexé à des technologies considérées en elles-mêmes comme éducatives.

## **Sociologie de la culture**

Christine Détrez, Armand Collin, 2020

La sociologie de la culture, tout comme les définitions même du mot culture, est l'objet de débats et de polémiques passionnantes et souvent passionnées.

Le but de cet ouvrage est de resituer les travaux – théoriques et empiriques – dans la dynamique de ce champ de recherches vaste et varié. Derrière des oppositions entre « des écoles » ou des auteurs, des méthodes ou des façons d'aborder la culture, peuvent être dégagés des points de rencontre et des complémentarités. Par ailleurs, les débats les plus actuels, soulevés par les (r)évolutions liées au numérique,

l'importance prise par les études de genre, et l'émergence de nouveaux publics (les enfants, les fans), sont abordés, à la fois à travers les nouveaux terrains qu'ils font surgir, mais également par les questions méthodologiques qu'ils posent aux sociologues.

**Le guide des fins du monde. Pandémies, dérèglement climatique, supervolcans, astéroïdes, biotechnologies, aliens, intelligence artificielle...**

Bryan Walsh, FYP éditions, 2020

Aujourd'hui, l'humanité est plus en danger qu'elle ne l'a été tout au long de son existence. Pandémies, biotechnologies, guerre nucléaire, dérèglement climatique, intelligence artificielle, astéroïdes, supervolcans, extraterrestres hostiles...

Bryan Walsh propose un panorama complet des menaces qui pèsent sur l'espèce humaine et nous entraîne dans le secret des laboratoires et des centres de recherches. Journaliste chevronné et rédacteur en chef du Time, il a mené une enquête rigoureuse à travers le monde, à la rencontre des plus éminents scientifiques et des meilleurs experts pour déterminer ce qui peut — et va probablement — causer notre extinction. Il propose également les meilleures stratégies pour nous protéger de ces dangers existentiels et assurer l'avenir de notre espèce. Ce récit passionnant a été salué dans le monde entier par les scientifiques et les spécialistes des risques existentiels.

**Technologies partout, démocratie nulle part**

Irénée Régnauld, Yaël Benayoun, FYP éditions, 2020

L'urgence climatique, l'ubérisation, l'économie des petits boulots, les *smart cities* et la surveillance algorithmique nous ont brutalement fait prendre conscience des répercussions dramatiques des technologies. Alors que le progrès était censé servir le bien commun, il nous échappe. Nous le subissons. Malgré cela, la réponse apportée à tous les problèmes économiques et sociaux se borne à des solutions purement techniques.

Irénée Régnault et Yaël Benayoun révèlent et dénoncent les dogmes et les manœuvres qui permettent aux industries et aux pouvoirs publics de maintenir les citoyens et les travailleurs à l'écart des choix technologiques, en excluant tout processus démocratique. Ils montrent que notre arsenal juridique et nos institutions apeurées, voire serviles, sont incapables de contrer les servitudes imposées par les plateformes et les industries hyper capitalistes.

Pour sortir de cette confiscation du progrès, les auteurs proposent des actions concrètes et réalistes qui replacent le débat démocratique et les revendications citoyennes au cœur du développement technologique, afin que la question du progrès devienne l'affaire de tous.

### **Demain est-il ailleurs? Odyssée urbaine autour de la transition numérique**

Bruno Cohen, Samuel Nowakowski, FYP éditions, 2020

Transition. Ce terme qui désigne le passage d'un temps à l'autre, d'un paysage à l'autre, ou un entre-deux, incarne aussi la transformation des valeurs, les changements culturels ou économiques, les fluctuations, l'attente ou l'espérance d'un monde meilleur. Durant vingt-quatre heures, au cours d'une déambulation urbaine ponctuée d'échanges, de réflexions et de questionnements, les auteurs vont partir à la rencontre de douze témoins afin d'explorer les transitions sociales et culturelles consécutives à la révolution du numérique et à la dégradation de nos environnements. Ils nous parlent de temps, de mal-être, de passages, de surveillance et de contrôle, de capitalisme numérique, d'éthique, de réseau, de médiation, d'apprentissage ou de transmission. Ils décrivent ce moment fugace où le présent se dérobe devant un futur insaisissable, et soulignent combien la transition est avant tout de la relation.

### **Ergonomie web et UX Design Pour une conception centrée utilisateur**

Amélie Boucher, Eyrolles, 2020, 4e édition

Tout service numérique doit réussir le pari difficile de satisfaire ses utilisateurs. Mais comment bien comprendre ces derniers et se mettre à leur place ? Comment concevoir un site si agréable et efficace qu'il donne envie d'y revenir ? Grâce aux conseils pratiques et méthodologiques d'Amélie Boucher dans ce livre devenu désormais la référence francophone, appliquez l'ergonomie web sur le terrain !

**Règles et fondements théoriques** de l'ergonomie (théories de la Gestalt, affordances, loi de Fitts...)

**Méthodes de recherche utilisateur** (observations, interviews, tris de cartes, tests utilisateur, personas, cartes d'expérience...)

**Conseils pratiques** pour l'architecture de l'information, les parcours utilisateur et la conception détaillée

### **Prison numérique**

#### **Mise en lumière de quelques nuances sombres de notre société numérique**

Charles Perez, Karina Sokolova, L'Harmattan 2020

En à peine plus d'une génération, le numérique a pris une ampleur exceptionnelle. Le web, reflet de notre société sous cet aspect, est dit en danger par l'un de ses créateurs : Timothy John Berners-Lee. La désinformation, l'économie de l'attention, la surpersonnalisation, l'abus de biais cognitifs, la bulle de filtres et autres formes de manipulations font partie des nombreux sujets d'inquiétude. Ces dernières années, les acteurs clés du digital (Facebook, Google, Netflix, Twitter) — par le biais de certains repentis — ont mis en lumière, les pratiques sombres de leurs entreprises. Ils ont peu à peu crié leur inquiétude sur ce qu'ils ont fait du web. Cet ouvrage présente ces pratiques et propose un regard pour encourager une prise de conscience et un changement des codes.

### **Humanités numériques**

#### **La culture face aux nouvelles technologies**

Dominique Vinck, Le Cavalier Bleu, 2020, 2e édition

« Il ne s'agit pas d'une révolution numérique, mais d'une civilisation numérique ».

Cette phrase prononcée par Irina Bokova, directrice de l'Unesco, résume à elle seule l'importance des humanités numériques. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, celles-ci ne sont pas <sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub> l'affaire de quelques geeks lettrés, mais, traitant de notre patrimoine et de nos identités, elles nous concernent tous et nous accompagnent déjà au quotidien. Dématérialisation du savoir, démocratisation de la culture, mais aussi mort du livre et création de nouvelles inégalités, les humanités numériques font débat : quel rapport voulons-nous entretenir avec notre passé et les autres communautés ? Quelles limites fixer à la collecte et à l'exploitation des données ? Comment réguler les usages délictueux ?

Au travers d'une analyse précise et d'exemples concrets, Dominique Vinck montre que les humanités numériques vont bien au-delà de la diffusion de l'informatique. Elles sont un défi posé à notre société pour la nouvelle humanité que nous voulons construire.

Dominique Vinck est sociologue des sciences et de l'innovation dans le domaine des cultures et humanités digitales.

### **Learn Human-Computer Interaction**

Christopher Reid Becker, Packt Publishing, 2020

Human-Computer Interaction (HCI) is a field of study that researches, designs, and develops software solutions that solve human problems. This book will help you understand various aspects of the software development phase, from planning and data gathering through to the design and development of software solutions. The book guides you through implementing methodologies that will help you build robust software.

You will perform data gathering, evaluate user data, and execute data analysis and interpretation techniques. You'll also understand why human-centered methodologies are successful in software development, and learn how to build effective software solutions through practical research processes. The book will even show you how to translate your human understanding into software solutions through validation

methods and rapid prototyping leading to usability testing. Later, you will understand how to use effective storytelling to convey the key aspects of your software to users. Throughout the book, you will learn the key concepts with the help of historical figures, best practices, and references to common challenges faced in the software industry.

By the end of this book, you will be well-versed with HCI strategies and methodologies to design effective user interfaces.

### **Designing Products for Evolving Digital Users: Study UX Behavior Patterns, Online Communities, and Future Digital Trends**

Anastasia Utesheva, Apress, 2020

Digital user behavior is evolving at an ever-increasing pace, and predicting future trends is a booming business as a result. Users associate technology with their identities now more than ever, and it is up to you as a product designer to enhance their experience for the better. *Designing Products for Evolving Digital Users* is a 21st century handbook that helps you do just that.

By providing insights that allow you to study UX (user experience) behavior patterns, online communities, and future digital trends, *Designing Products for Evolving Digital Users* instills confidence and fact-based foundations for your digital creations. Author Anastasia Utesheva expertly teaches you how to account for the way the technology impacts the identity of users and how that identity shifts through ongoing interaction with a product or service. She also brings in important case studies on social media, gaming, eRetail, and more to illustrate past examples of technology's profound impact on communal and individual identity.

Digital product design's ultimate end goal is end user satisfaction. While a myriad of material is available out there consisting of simple tips and tricks for optimal digital design, *Designing Products for Evolving Digital Users* is a rare and remarkable title that cohesively accounts for all environmental factors involved. Comprehend how distributed technology impacts creation and negotiation of identity and explore communities that form around digital products. UX designers, futurists,



students, and industry veterans alike have an abundance of invaluable learning ahead of them in *Designing Products for Evolving Digital Users*.

**The Designer's Guide to Product Vision: Learn to build your strategic influence to shape the future**

Laura Fish, Scott Kiekbusch, New Riders, 2020

*Information Visualization: Perception for Design, Fourth Edition* explores the art and science of why we see objects the way we do. Based on the science of perception and vision, the author presents the key principles at work for a wide range of applications--resulting in visualization of improved clarity, utility and persuasiveness. This new edition has been revised and updated to include the latest relevant research findings. Content has been updated in areas such as the cognitive neuroscience of maps and navigation, the neuroscience of pattern perception, and the hierarchy of learned patterns.

New changes to the book make it easier to apply perceptual lessons to design decisions. In addition, the book offers practical guidelines that can be applied by anyone, including interaction designers and graphic designers of all kinds.

**Technoprecarious**

Precarity Lab, The MIT Press, 2020

**An analysis that traces the role of digital technology in multiplying precarity.**

*Technoprecarious* advances a new analytic for tracing how precarity unfolds across disparate geographical sites and cultural practices in the digital age. Digital technologies—whether apps like Uber, built on flexible labor, or platforms like Airbnb that shift accountability to users—have assisted in consolidating the wealth and influence of a small number of players. These platforms have also exacerbated increasingly insecure conditions of work and life for racial, ethnic, and sexual minorities; women; indigenous people; migrants; and peoples in the global south.

At the same time, precarity has become increasingly generalized, expanding to include even the creative class and digital producers themselves.

This collaboratively authored multigraph analyzes the role of digital technology in multiplying precarity. The authors use the term *precarity* to characterize those populations disproportionately affected by the forms of inequality and insecurity that digital technologies have generated despite the new affordances and possibilities they offer. The book maps a broad range of digital precarity—from the placement of Palestinian Internet cables to the manufacture of electronics by Navajo women and from the production and deployment of drones on the U.S.-Mexico border to the technocultural productions of Chinese makers. This project contributes to, and helps bridge, ongoing debates on precarity and digital networks in the fields of critical computing, postcolonial studies, visual culture, and information sciences.