



DÉFI N°5

LE RETOUR DE L'ATTENTION, ET DU TEMPS DE CHANGEMENT DISPONIBLE

#écologie-de-l'attention #infobésité

L'infobésité a capturé notre temps d'attention. Dans un système en crises multiples, comment le renforcer sur des récits naissants et des tendances "d'inversion" ?



Sortir de la captation de l'attention à des fins économiques ou partisans



Source : Les candidates métamorphosées, "Le dessous des images", Arte (2022)

Face à l'infobésité

Certaines industries culturelles et médiatiques utilisent des techniques de capture de l'attention bien rodées. Comprendre ces mécanismes permet de mieux expliquer sa viralité et sa recherche de pouvoir (économique, influence..). Le magazine "Le dessous des images" démonte la construction des affiches de campagne électorales ci-contre (visages retouchés) qui influence la perception de celles-ci.

Libérer du temps (et de l'avenir) disponible en faisant des choix

De quoi avons-nous vraiment besoin ?

H. Rosa appelle à "rendre le monde indisponible" alors que la chercheuse D. Meadows rappelle que les gens n'ont pas besoin d'énormes voitures mais d'admiration et de respect (etc). La fresque du renoncement est un outil permettant justement de catégoriser le futur des outils et services au sein d'un territoire : (1) besoins profonds (à conserver), (2) attachement (à faire évoluer) et (3) besoins de renoncement (à arrêter).

A l'instar de de Seine-Port certaines villes proposent d'interdire le numérique dans des espaces publics



Source : fresque du renoncement <https://lafresquedurenoncement.xyz/>

Construire ses propres techniques d'attention

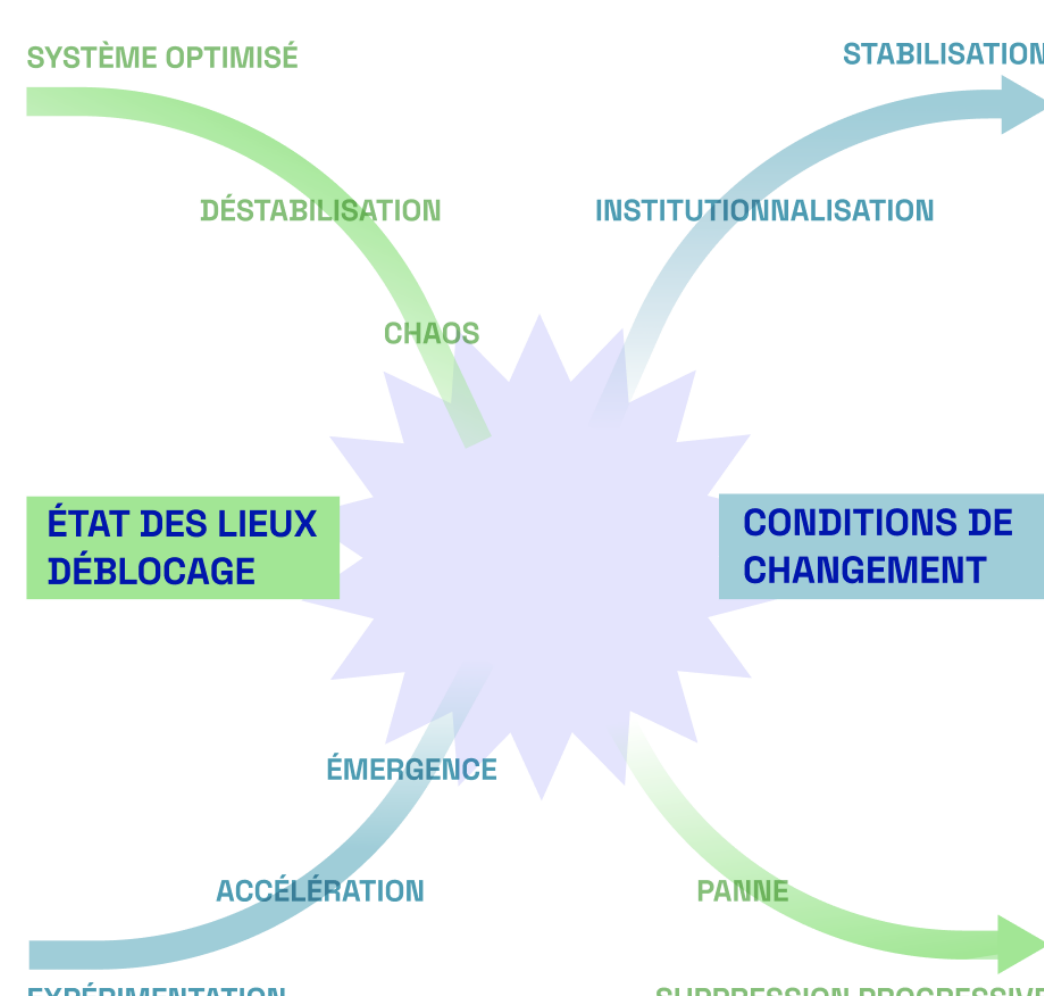


Source : "Que peut le design pour qu'on se mette (enfin) à lire les études ?", Praticable <https://praticable.fr/publications/le-probleme-des-etudes>

Que peut le design pour qu'on se mette (enfin) à lire les études ?

La plupart des études dorment paisiblement dans les méandres du web et sont peu consultées. La faute à la forme PDF qui rend les informations pénibles et longues à lire ? Praticable a créé un outil web pour y parer en se focalisant sur les enjeux de datavisualisation sobres et partageables. Le design de l'information permet de maintenir une dynamique d'attention dans le temps à l'instar du "Flow" utilisé dans les jeux.

Basculer l'attention vers les récits naissants



Source : X-curve - Loorbach et al. 2017

Le point de bascule social (social tipping point)

Dans une situation de crise ou lorsqu'un système atteint sa "limite", les changements commencent par des évolutions mineures puis virales. On estime qu'il faut 20% de membres actifs pour qu'une majorité bascule par entraînement et que la gouvernance majoritaire doit l'intégrer (M. Gladwell). Le changement commence par une réorientation de l'attention de l'ancienne vers la nouvelle "norme" qui devient évidente (ex : égalité homme/femme).

ANALYSE DU CONTEXTE

Nous sommes dépendants, en tant que consommateur, de la **surabondance** des informations présentes sur les chaînes d'information continue, au cœur des nouvelles technologies de communication (réseaux sociaux, messageries, publicités), c'est l'infobésité. Et si renoncer ou se rendre "indisponible" à cette sur-sollicitation de distraction était un premier pas puissant pour se rendre attentif à ce que nous souhaiterions sur le long terme ?

La surcharge d'information

Tout le monde est bombardé par l'équivalent de

174 journaux de données par jour

Les experts du digital marketing estiment que beaucoup d'américains sont exposés à environ

4 000 à 10 000 annonces par jour

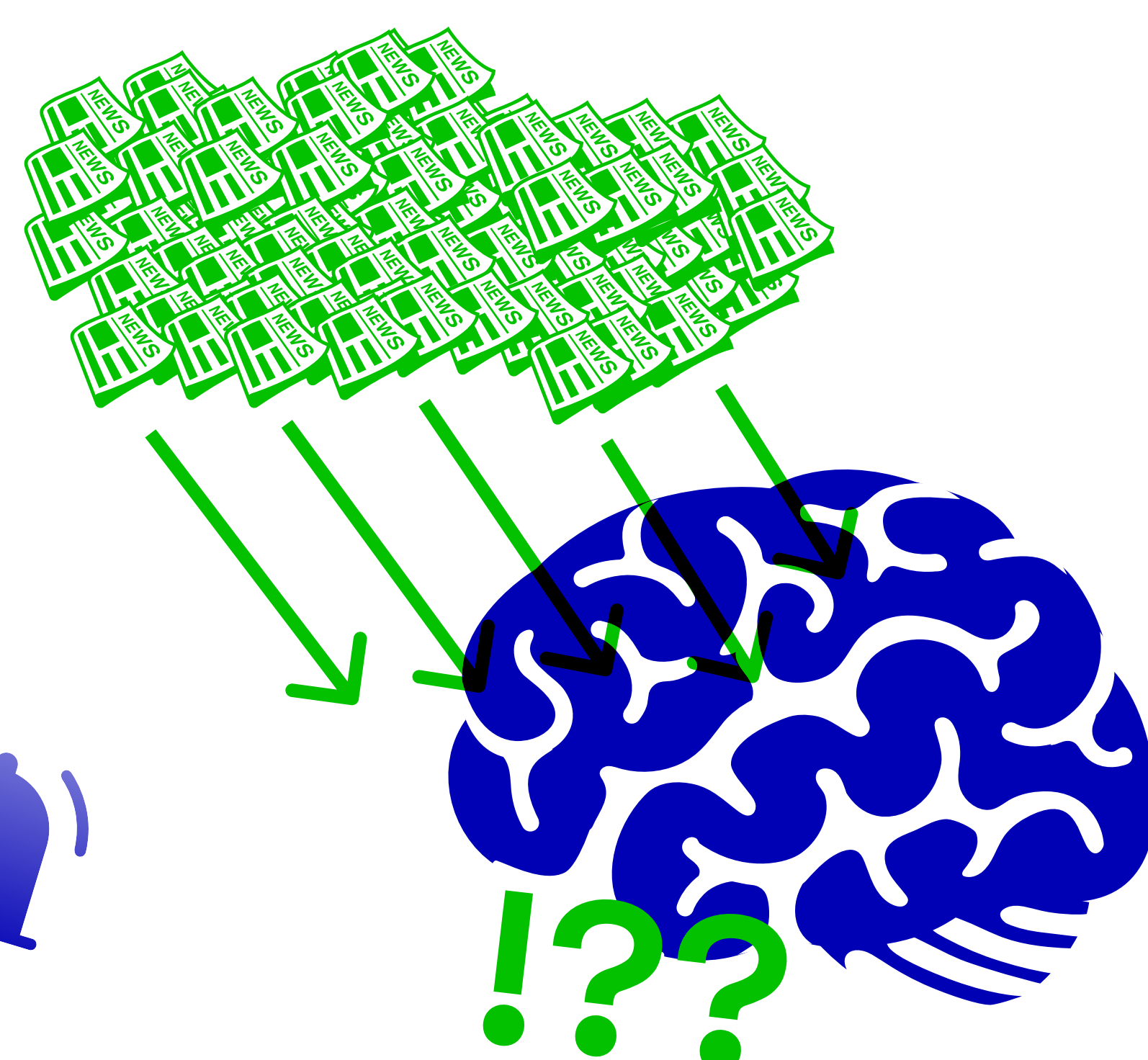


Le temps d'attention

Le temps d'attention moyen est passé de 12s à 08s en 10 ans

12s

08s



Source : Soulomotion.com www.telegraph.co.uk et xxx.redcrowmarketing.com