

L'UI/UX au service des interfaces numériques de lecture

En 1963, l'ingénieur en informatique Ivan Sutherland pose les bases de l'interface graphique avec l'invention de son Sketchpad, première interface personne-machine. Il faut attendre les années 1970 pour que Xerox PARC, suivi d'Apple et Microsoft, crée les interfaces utilisateurs (UI) que nous connaissons aujourd'hui. C'est aussi à la fin des années 1990 que naît le terme de « User eXperience » (UX, traduit par « Expérience Utilisateur » en français) avec le psychologue cognitiviste Donald Norman, alors architecte de l'expérience utilisateur chez Apple. La notion d'UI/UX est donc relativement récente dans le monde du design graphique et, avec l'émergence des smartphones, tablettes et autres machines informatiques avancées, pose de nouvelles problématiques au designer.

Ces nouveaux médiums représentent un enjeu particulièrement important, notamment pour la lecture de textes longs, narratifs ou théoriques. De la tablette d'argile à la tablette numérique, notre façon de lire a évolué au cours de l'histoire et doit maintenant s'adapter aux avancées technologiques. Mais comment y parvenir tandis que notre œil est habitué à lire sur support imprimé ?

Une étude menée par Anne Mangen, Gérard Olivier et Jean-Luc Velay en 2019 démontre que, pour la lecture d'un long texte narratif, « la manipulation d'un vrai livre pendant la lecture apporte des informations sensorielles et motrices plus riches. (...) ». Mais au-delà de l'aspect purement scientifique, plusieurs sondages et enquêtes prouvent que le livre papier est majoritairement préféré à son homologue numérique.

L'article de John Anderer « Survey : Most people prefer reading paper books on tablets, phones », publié dans la revue en ligne studyfinds.org, nous apprend que selon une étude d'Oxfam, « seuls 16 % des adultes préfèrent les livres numériques ». De la même manière, la majorité des sondés apprécie le support papier pour ses propriétés uniques comme le fait de tourner matériellement les pages, la sensation de tenir un livre entre les mains ou la facilité d'immersion dans l'histoire.

À travers ces différentes sources, nous constatons que le support numérique est loin d'offrir à ses utilisateurs – ici des lecteurs confirmés – une expérience de lecture égale à celle d'un support imprimé. À noter que cet article n'a pas pour but de prôner une meilleure expérience de lecture sur écran que sur papier, ni de faire le panégyrique de l'un de ces deux médiums. Son intention est de réfléchir à la façon dont le designer graphique pourrait intervenir pour proposer une expérience utilisateur différente afin d'optimiser la lecture de textes longs sur écran. Rappelons que l'UX qualifie « Les perceptions et les réponses d'une personne qui résultent de l'utilisation prévue d'un produit, d'un système ou d'un service »¹. Notre réflexion nous amène donc à nous demander en quoi l'UI/UX peut améliorer notre expérience de lecture sur interfaces numériques. Que peut-il faire en terme de visuels ? Comment peut-il rendre ces interfaces confortables et de quelles manières peut-il favoriser l'immersion ?

¹ : Définition de l'UX selon la norme ISO 9241-210, Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centered design for interactive systems

Bibliographie indicative

Sites web

MOKADDEM, O. (2022, juin 30). *Histoire de l'ux design : origines et évolutions de l'ux design depuis les fondateurs jusqu'à nos jours* [En ligne]. Fast & Fresh - Recherche Utilisateur, Stratégie, UX. Disponible sur : <https://blog.fastandfresh.fr/histoire-de-l-ux-design-origine-et-evolution-de-l-experience-utilisateur/> (consulté le 3 octobre 2024)

BERNARD, F. (2019, mars 22). *Lire sur papier, lire sur écran : en quoi est-ce différent ?*. [En ligne]. The Conversation. Disponible sur : <https://theconversation.com/lire-sur-papier-lire-sur-ecran-en-quoi-est-ce-different-112493> (consulté le 3 octobre 2024)

VINET, D. (2023, août 9). *Petite histoire des interfaces graphiques – partie 1 de 3*. [En ligne]. Éditeur du Chip. Disponible sur : <https://cimbcc.org/petite-histoire-des-interfaces-graphiques-partie-1-de-3> (consulté le 3 octobre 2024)

ANDERER, J. (2023, février 7). *Survey : Most people prefer reading paper books over digital books on tablets, phones*. [En ligne]. Study Finds. Disponible sur : <https://studyfinds.org/reading-real-books-over-digital/?nab=0> (consulté le 3 octobre 2024)

REGNIER M.C. (2022, octobre 20). *Naissance de l'écriture | Origines de l'écriture - les premières traces écrites de l'humanité*. [En ligne]. Hominides. Disponible sur : <https://www.hominides.com/dossiers/ecriture-origine-naissance-premieres-ecritures/> (consulté le 3 octobre 2024)

MANGEN, A., OLIVIER, G., & VELAY, J. (2019). *Comparing Comprehension of a Long Text Read in Print Book and on Kindle : Where in the Text and When in the Story ?*. [En ligne]. Frontiers In Psychology, 10. Disponible sur : <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00038> (consulté le 3 octobre 2024)

Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, juin 1). *What is User Experience (UX) Design ?*. [En ligne]. Interaction Design Foundation – IxDF. Disponible sur : <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design> (consulté le 7 octobre 2024)

FRESPECH, N. (2011, juillet 4). *Inventons le livre d'artiste numérique !*. [En ligne]. Poptronics. Disponible sur : <https://poptronics.fr/inventons-le-livre-d-artiste> (consulté le 10 octobre 2024)

Articles de périodique

JAMET-PINKIEWICZ Florence. *L'infini du livre : entre numérique et tangible*, *Sciences du Design - Éditions Numériques*, Novembre 2018, n°8, p.79-89.

Livres

TSELENTIS Jason, *Design graphique pour écrans : ordinateurs, tablettes, smartphones*. Paris : Dunod, 2013, 256 p.

VIAL Stéphane, *L'être et l'écran : Comment le numérique change la perception*. Paris : PUF Éditions, 2017, 308 p.