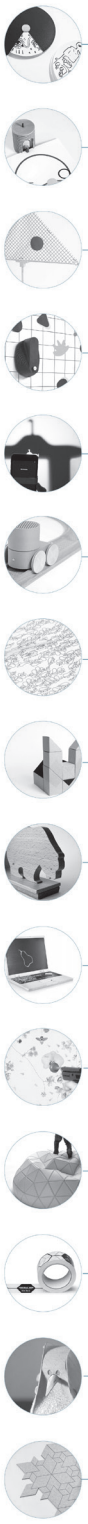
CLASSIFICATION DES POSTURES ADOPTÉES PAR LES DESIGNERS AUTOUR DE L'INCITATION JOUER*

*CERTAINS DES PROJETS ANALYSÉS SONT ISSUS DE L'APPEL À CONCOURS EMILE HERMÈS 2016

SYBILLE KRAWCZYK - CLOTHILDE FONTERET

DIVERTISSEMENT



HASARD

Création qui permet à l'utilisateur de s'émerveiller. Parfois l'utilisateur ne peut opérer aucun choix dans le jeu de hasard, il peut être partiellement ou totalement soumis à la chance de celui qui joue. On peut parler de processus aléatoire.

CONTEMPLATION

Création qui favorise la contemplation soit pendant le processus d'utilisation, soit après que l'usager est interagit avec l'objet : modifiant ainsi son aspect, ou l'environnement dans lequel il évolue.

TRANSGRESSER

Création qui invite l'usager à ne pas respecter les usages établies comme la bienséance ou les règles de vies.

CRÉATION

Principe permettant à l'utilisateur de créer son propre monde, son propre objet, de devenir maître de l'outil, de le moduler à sa guise. La création donne à celui qui joue la main mise sur l'évolution du dispositif.

RÉACCOUTUMER

Création qui propose à l'utilisateur de se remémorer des outils qu'il connait, c'est une réhabilitation de jeu qui est détournée, améliorée, au service de la mémoire. L'objet peut ainsi faire référence à un objet du passé, un jeu d'antan, ou même m'y faire un clin d'œil.

COMPÉTITION

Création servant à manifester le mérite d'un usager par rapport à un autre ou à un dispositif mis en place.

RÔLE

Création permettant a l'usager de devenir un personnage illusoire, le jeu a pour objectif de permettre à l'utilisateur de devenir quelqu'un d'autre par des principes tels que l'imagination, la mise en scène, la narration...

ESPACE

Création qui prend en compte le rapport à l'environnement à ce qui nous entoure de manière matérielle ou immatérielle. Le jeu permet à l'usager d'expérimenter sur de nouveau support et de ne pas se restreindre à une surface limitée.

AUTRUI

Création qui met en avant l'importance de l'autre usager. Le jeu permet de faire un rapprochement entre deux personnes, des groupes de personnes sans qui le jeu ne pourrait pas exister. Création permettant à l'utilisateur d'apprendre à faire équipe ou, à contrario, de faire naître en lui un sentiment de compétition.

NUMÉRIQUE

Création qui intègre des outils innovants ou connectés. (datas, interfaces, interaction entre un utilisateur et un produit numérique...)

CONDITIONNÉ

MATHIEU LANG // LUC
JEAN-SIMON ROCH // VIBRATO
MACIEJ CHMARA ET ANIA ROSINKE // YOUR SHELTER
ALEXANDRE ECHASSERIAU // INTERACTIVE WALLPAPER
VALENTIN ADAM ET MAXIME LOISEAU // ORACLE
BENJAMIN CHARLES ET SIMON JOYAU // DOREMIX
JOEVA GAUBIN // WE DO NOT PLAY AT THE TABLE
VICTORIA GRAVELIER // TALU
EMILIE CAZIN // PYRENE_COMPAGNONS
BEA SEGGERING & DONKEY CREATIVE LAB // I-WOOD
RADI DESIGNERS // WALL INVADER
MATHIEU LEHANNEUR // BUCKY'S NIGTHMARE
MARTI GUIXÉ // FOOTBALL TAPE
ALEXANDRE ECHASSERIAU // PHYSICS CIRCUS
ALLT STUDIO, ELENA BOLCEKOVA, PETER SIMONIK // CITYSCAPES
GEMMA GUINOVART MORELL, FRANZ BOURGEOIS // TRIKADO
GUILLAUME DARNAJOU // SNAIL RACING
LÉA PEREYRE ET CLAIRE PONDARD // DEMI-JOUR
CAMILLE COURUVANT, ROSE DUMESNY UNE DE CARINE // CUCO
LES ÉDITIONS VOLUMIQUES _ ETIENNE MINEUR // HARRODS TOY KINGDOM
5.5 DESIGNERS // WALLPAPER GAMES
ANTOINE BOUDIN // MAU- VAISE HERBE
OSCAR DIAZ // KOA KOA