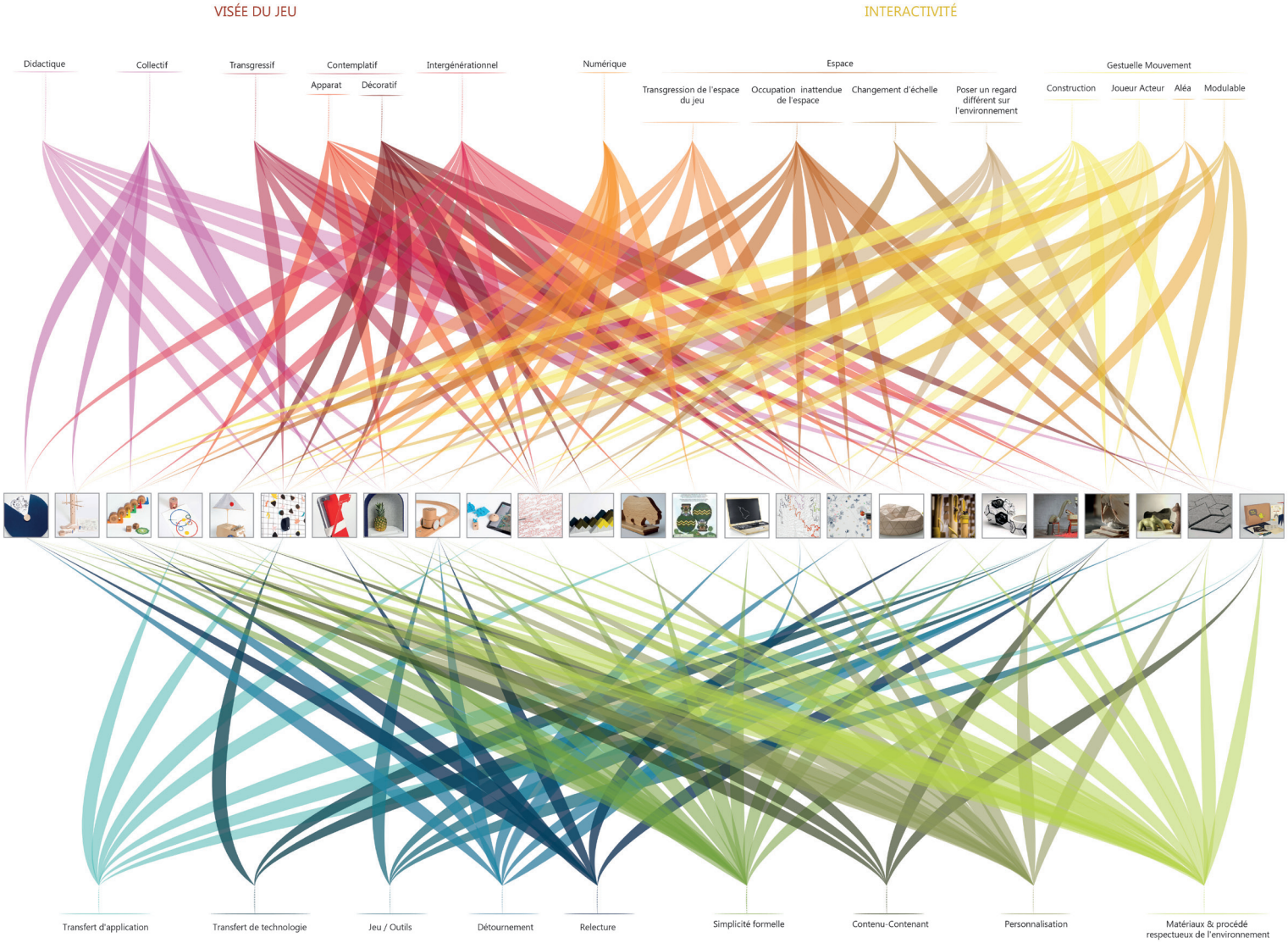
Classification des postures adoptées par les designers autour de l'incitation JOUER*

*certains des projets analysés sont issus de l'appel à concours Emile Hermès 2016

BOTHOREL Samuel & FRAVALO Brendan



Visée du Jeu :
But, finalité que l'on cherche à atteindre à travers le développement du jeu.

_Intergénérationnel : Création qui permet de relier différentes générations.
_Didactique : Création qui a pour objectif d'instruire et d'informer.
_Contemplatif : Création qui absorbe le joueur dans l'admiration de l'objet. Propice à la rêverie ...
Apparat : Création qui vise à être considérée comme élément de luxe, pouvant parfois être ostentatoire.
Décoratif : Création qui participe à «l'embellissement» de son espace de vie.
_Collectif : Création qui nécessite l'engagement de plusieurs usagers.
_Transgressif : Création qui invite au non- respect ou au détournement des usages habituels.
_Critique : Création qui vise à questionner les enjeux sociétaux contemporains.

Économie de moyen :
réduction de l'ensemble des moyens ou matériaux mis en œuvre.

_Simplicité formelle : création qui s'appuie sur l'exploitation de formes simplifiées géométriques et ou archétypales.
_Contenu-Contenant : Création qui reconsidère le packaging du jeu et ou les relations contenu-contenant.
_Personnalisation : Création qui induit une appropriation simple du jeu par l'usager.
_Matériaux & procédé respectueux de l'environnement : Création qui est issue d'une réflexion sur l'impact écologique et qui s'inscrit dans une logique du respect de l'environnement.

Interactivité :
activité nécessitant la coopération de plusieurs éléments ou systèmes, qui agissent en ajustant leurs comportements.

_Gestuelle Mouvement : Création qui nécessite chez l'usager une gestuelle singulière lors de l'utilisation de l'objet.
Construction
Modulable
Joueur Acteur
Aléa
_Espace : Création qui vise à bouleverser le rapport à l'espace de l'usager.
Transgression de l'espace du jeu
Poser un regard différent sur l'environnement
Occupation inattendue de l'espace
Changement d'échelle
_Numérique : Création qui positionne l'outil numérique au centre du dispositif.

Hybridation :
consiste en l'aboutissement de rencontres à priori inattendues dans la phase de conception et/ ou de production.

_Transfert d'application : Création qui (ré)interprète des usages existant dans de nouveaux domaines.
_Transfert de technologie : Création qui utilise un grand degré de technicité dans un domaine d'application à l'intérieur duquel cette techique n'a pas encore exploitée.
_Jeu / Outils : Création qui devient à son tour outil de création.
_Détournement : Création qui éloigne un objet ou un usage de sa fonction première dans l'intention de créer quelque chose de différent.
_Relecture : Création qui réhabilite des éléments du passés, dans le but de créer un nouvel effet.

1_Mathieu Lang // LUC
2_Gemma Guinovart Morell et Franz Bourgeois // TRIKADO
3_Guillaume Darnajou // SNAIL RACING
4_Jean-Simon Roch // VIBRATO
5_Maciej Chmara et Ania Rosinke // YOUR SHELTER
6_Alexandre Echasseriau // INTERACTIVE WALLPAPER
7_Léa Pereyre et Claire Pondard // DEMI-JOUR
8_Valentin Adam et Maxime Loiseau // ORACLE
9_Benjamin Charles et Simon Joyau // DOREMIX
10_Camille Courlivant, Rose Dumesny, Line de Carné // CLICO
11_Joeva Gaubin // WE DO NOT PLAY AT THE TABLE
12_Victoria Gravelier // TALU
13_Emilie Cazin // PYRENE_COMPAGNONS
14_Les éditions volumiques _ Etienne Mineur // HARRODS TOY KINGDOM
15_Bea Seggering & Donkey Creative Lab // I-WOOD
16_5.5 designers // WALLPAPER GAMES
17_Radi Designers // WALL INVADER
18_Mathieu Lehanneur // BUCKY'S NIGTHMARE
19_Hermès_ Petit h_Antoine Boudin // Famille de bilboquets en canne de Provence, cuir et soie_MAUVAISE HERBE
20_Marti Guixé // FOOTBALL TAPE
21_Christophe Machet, Audrey Gaulard, Nick Paget, Emilie De Visscher // POLYFLOSS FACTORY
22_Alexandre Echasseriau // PHYSICS CIRCUS
23_Nacho Carbonell // PUMP IT UP
24_ALLT Studio, Elena Bolcekova, Peter Simonik // CITYSCAPES
25_Oscar Diaz // KOA KOA