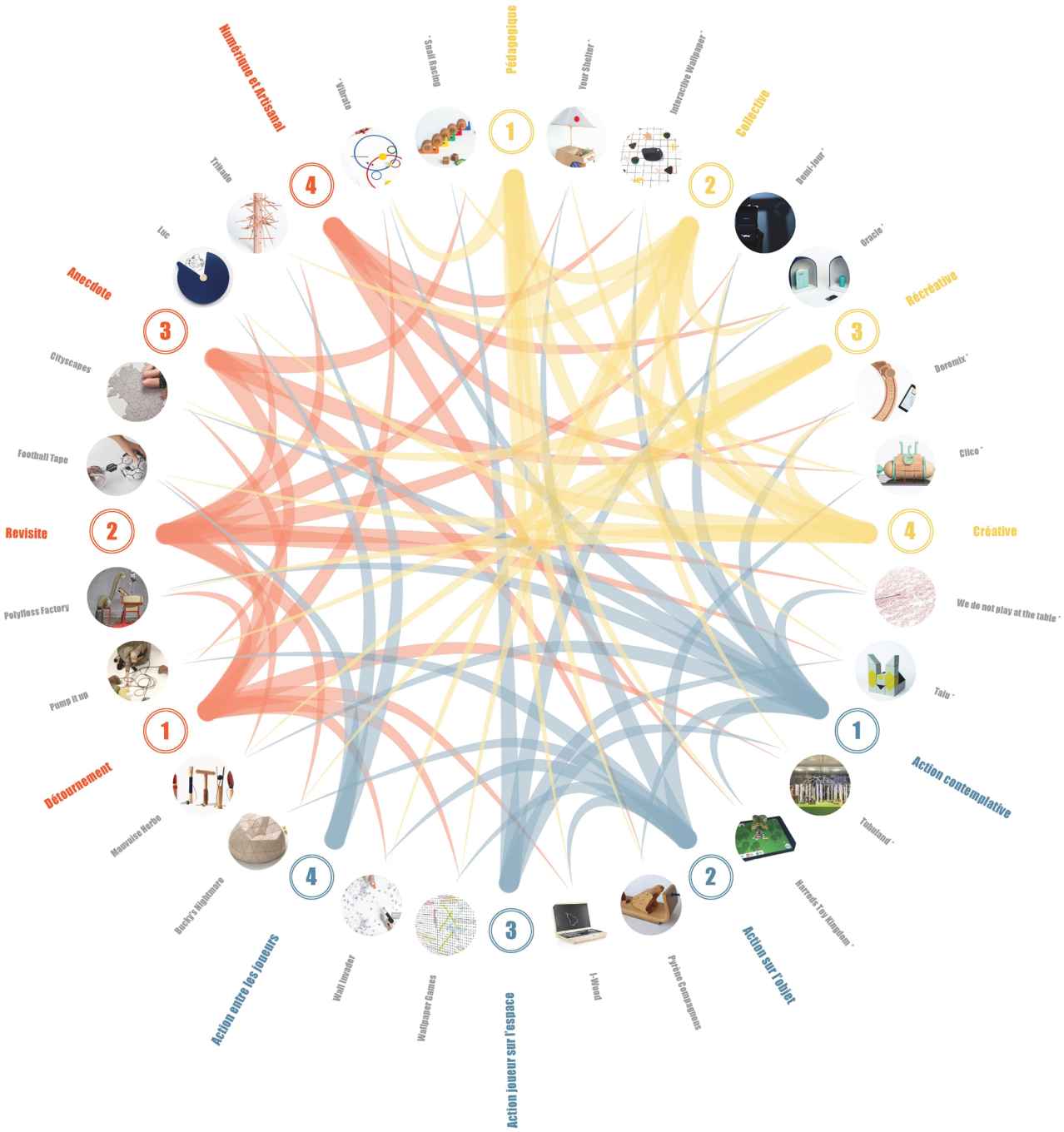
Jouer*

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

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



Modalités de création

Création qui modifie l'usage premier d'un matériau, d'une forme, rendant son utilisation autre ou contraire à l'initiale. **Détournement**

Création qui fait appel à un souvenir, une histoire en lien avec l'enfance. **Anecdote**

Création qui modifie ou améliore un jeu déja existant. **Revisite**

Création qui met en avant un mélange ou une hybridation entre le domaine de l'artisanat et celui du numérique. **Numérique et artisanal**

Visées du jeu

Pédagogique Création qui favorise et/ou permet le développement de l'apprentissage.

Collective Création qui favorise l'esprit d'équipe, par le rassemblement, l'union de plusieurs personnes.

Récréative Création qui invite au repos, à la détente et/ou à la relaxation.

Créative Création qui développe l'imagination de l'usager et/ou l'invite à être inventif et à réaliser quelque chose de nouveau.

Modalités d'interaction

Action comtemplative Création qui invite à une reflexion, une attention et/ ou une méditation par la sollicitation des sens.

Action sur l'objet Création qui nécessite une action qui vise à modifier un objet.

Action du joueur sur l'espace Création qui invite l'utilisateur à se déplacer dans l'environnement.

Action entre les joueurs Création qui favorise l'échange et/ou l'interaction entre les joueurs.

Axelle PIGNATELLO & Alexander FLIPO - 2017