



Objet communicant : La créativité par les paradoxes ! Une approche de Philippe Mallein afin de faire émerger des idées de produits / services nouveaux...

Cette méthode de créativité s'appuie sur les paradoxes des utilisateurs des technologies comme source d'inspiration et part du constat suivant : l'utilisateur d'une innovation, et plus particulièrement dans les innovations d'objets communicants, est très souvent imprévisible, ambivalent et paradoxal. Au lieu de chercher à réduire ces phénomènes comportementaux, on peut les faire cohabiter et les exploiter afin d'imaginer des idées d'innovation intégrant ce comportement paradoxal ! **exemple d'application avec un serious game !!**

Le TEMPS, gagner et perdre

Que peut-on imaginer comme objet, dispositif ou service pour faire en sorte que l'utilisateur puisse à la fois « gagner du temps » et « passer du temps » en se servant de cette innovation ? Ex. Perdre = proposer des jeux longs, permettre des temps pour apprendre, tester / Gagner = des jeux rapides, des résultats immédiats...

L'AUTRE, seul et ensemble Comment permettre à l'utilisateur de vivre seul et d'être dans un collectif qui partage ses valeurs ! Ex. Ensemble = jouer à plusieurs, proposer des clubs de joueurs / Séparé, seul = jouer indépendamment des autres sur un téléphone, une tablette ou un PC...

L'ACTION, mono-activité et multi-activité

Combiner dans son usage, l'efficacité de l'action unique et la richesse de l'action multiple ? Ex. Multi = un jeu qui combine des tâches, fait le lien avec un gadget santé communicant (ex. podomètre) / Mono = un jeu thématique avec des apports d'information sur un sujet ciblé...

Le SAVOIR, déductif et inductif « j'émet des hypothèses puis je les vérifie sur le terrain ou j'expérimente des solutions ! » Ex. Déductif = un jeu avec une progression par questions successives, la méthode se construit / Inductif = un jeu par essai – erreur...

L'ORGANISATION, anticipée et dernière minute Cette innovation peut-elle mêler, dans son usage, une organisation anticipée (stratégie) et une organisation de dernière minute (tactique) ? Ex Anticipée = une programmation de séquence de jeux pour plus tard / Dernière minute = des suggestions de « jeux du jour » avec un argument sur leur intérêt...

Le SOI, intime et public L'utilisateur peut se servir de l'innovation pour rendre public son intimité (ou vivre des choses en collectif) et rendre intime l'espace public (trouver son compte en terme d'intimité) ! Ex. Public = montrer ses résultats de jeux aux réseaux sociaux / Intime = pouvoir jouer avec un petit fils, dans un univers de jeux que l'on a créé...

L'ESPACE, réel et virtuel Quel objet, dispositif ou service imaginer pour que l'utilisateur vive dans un territoire qui combine à la fois espace réel (augmenté par les capacités du virtuel) et espace virtuel (enrichi par les perceptions réelles) ? Ex. Réel = proposer des séances de jeux dans un espace collectif / Virtuel = diversifier les univers possibles de jeux...

Le TERRITOIRE, local et global Comment l'utilisateur construit-il son territoire dans l'espace ? Ex. Local = intégrer des jeux sur la culture, les lieux de votre territoire / Global = proposer des jeux universels...

Le POUVOIR, esclave et compagnon L'utilisateur considère l'innovation à la fois comme un esclave et comme un compagnon ! Ex. Esclave = un jeu qui donne la marche à suivre pour progresser et devenir le maître du jeu / Compagnon = je peux choisir un coach dans le jeu...

Le MARCHÉ payant et gratuit

Des services gratuits et payants qui s'appuient l'un sur l'autre ? Ex. Gratuit = des versions de tests ou des versions proposées par ma mutuelle / Payant = des versions culturelles, touristiques ... payantes...

AGENDA

- 3 nov** : journée porte des Alpes
- 4 nov** : journée de la SFR Santé et Société : « Droit et éthique en fin de vie : regards croisés »
- 10 nov** : Rencontres de la forme AG2R LA MONDIALE à Grenoble
- 24 nov** : Présentation de Pascaline, projet TSN (territoire de soins numériques) à BRON

Pour en savoir plus :
contact Philippe Mallein,
philippe.mallein@cea.fr
Merci à lui !