

Comment faire ressentir à l'utilisateur le risque? Celui est-il toujours signe de danger?

Qu'est-ce qui évoque le danger?  
(peurs, perturbations, craintes...)  
Des codes universels qui provoquent une sensation de danger?  
(Catastrophes naturelles? La perte de quelque chose qui nous tient à cœur? La mort?)

Comment évoquer le danger, le risque?

Quels sont les **CODES** évocateurs du risque? De l'aventure?

COMMENT  
MATÉRIALISER L'AVENTURE?

COMMENT  
MATÉRIALISER LE RISQUE?

RISQUES SUBJECTIFS

On est pas tous prêts à prendre les mêmes risques, ils sont différents pour chacun.  
Risques qui sont individuels et susceptibles de varier en fonction de la personnalité de chacun.

Comment pousser le contrôle au maximum?  
(et donc réduire le risque au minimum?)

Le risque intègre une part de

**HASARD,**

Circonstance de caractère imprévu ou imprévisible.  
Les effets peuvent être favorables ou défavorables pour quelqu'un.

qui perturbe un équilibre.

Un certain déséquilibre caractérisé par l'absence de position stable.

Quelles raisons pour le designer à chercher à provoquer le risque?

Est-ce qu'on prend des risques en vivant quelque chose d'inhabituel?

Peut entraîner une  
**« INHABITUDE »**  
contraire à l'habitude de la routine.

Sortir d'une routine pour proposer un nouveau système

**INNOVANT,**

afin d'améliorer les modes de vie?

Est-ce le rôle du designer?

Si oui, le designer est-il un aventurier?

Un événement fortuit, singulier ou surprenant.

**L'AVENTURE**

C'est une histoire, une péripétie.

On peut aussi qualifier d'aventure toute entreprise où le risque est considérable et dont la réussite est douteuse.

Des nouveautés, donc sortie d'une routine, d'une habitude, qui peut entraîner la sortie d'une zone de confort

Le périple peut être une source de

**DÉCOUVERTES,**

sur le monde extérieur (découvertes scientifiques, géographiques, ethnologiques...),  
ou sur soi-même.  
(expérience acquise...)

L'aventure, souvent liée au

**PÉRIPE,**

qui correspond à un long voyage comportant des étapes.

Peut être source de récits, car les périples suscitent fascination, par leur prestige, leur aspect hors du commun, extraordinaire.

Peut donc être une source de danger

Le périple qui mène au

**VOYAGE.**

Évoque un passage, un mouvement, un déplacement.

Celui-ci peut être:  
- spirituel (méditation, religion, retraite, Siddharta...)  
- physique (déplacement géographique, réalité, « ailleurs »...)

L'aventure est toute entreprise comportant des difficultés, une grande part d'**INCONNU**, parfois des aspects extraordinaires, à laquelle participent une ou plusieurs personnes.

Faire face à l'inconnu, peut entraîner le développement de

**L'IMAGINAIRE.**

Domaine du fantastique, du merveilleux avec des contes, récits, pour stimuler l'imagination et faire rêver le lecteur.

Exemples: Arzach de Moebius  
Frankenstein de Mary Shelley

Ce qui fait parti de l'imaginaire n'a pas de réalité. Il y a donc intervention de

**l'irréel**

Exemple: The other volcano, qui évoque l'imaginaire et le risque d'un volcan, sans pour autant que ceux-ci soient réels

Quel rapport à la **RÉALITÉ?**  
Le risque fait-il parti de la réalité?

Est-ce qu'on peut mesurer le risque?  
(Exemple: Do you want to replace the existing normal?)

Possibilité, probabilité d'un fait, d'un événement considéré comme un mal ou un dommage.

**LE RISQUE**

Danger, inconvénient plus ou moins probable auquel on est exposé.

La menace constitue un risque pour quelqu'un, quelque chose.

Elle s'exprime par un signe, un indice, qui laisse prévoir quelque chose de dangereux, de nuisible

Le risque est donc une menace?

L'aventure et le risque impliquent des changements liés à notre

**QUOTIDIEN.**

Ce qui relève du quotidien relève de la vie de tous les jours et n'a donc rien d'exceptionnel.

Les changements du quotidien amènent donc une révolution

Révolution subjective, qui correspond à une micro-révolution dans son quotidien.

Révolution historique  
Changement brusque et violent dans la structure politique et sociale d'un État.

Des révolutions qui entraînent la perturbation d'un état, des changements, inconvénients, qui perturbent les habitudes.

ON SORT ALORS DE LA  
**ZONE DE CONFORT**

Cette sortie correspond-elle à un déplacement vers l'aventure? Un voyage?

Nécessite une certaine adaptabilité, ainsi qu'un dépassement de soi.

Prendre des risques pour réaliser son action, mais peut entraîner des

**ÉCHECS.**

Crainte de la défaite, l'insuccès, le revers, la perte.

Ils sont alors le résultat négatif d'une tentative, d'une entreprise, manque de réussite.

Peut dissuader de prendre le risque, et entraîner un

**abandon**