

Modèle économique ?

Exemple du cinéma

La gratuité du transmédia via le web  
Rester dans une démarche artistique et non commerciale  
Phénomène de gamification



Environnement externe

Capter les jeunes où ils se trouvent

Sortir des communautés virtuelles pour passer IRL

A priori

Spontanée

Communautés

Aspect participatif

Démarche participative et de contribution sur le contenu

Notion d'apprentissage des médias par l'usage

Besoin d'échange

avec des semblables

Communauté

donner une impulsion

Encadrer une démarche collective

Initier la co-création

Besoin d'un guide/d'un animateur

volontaire & participative

problème du cadre restrictif des règles

Interaction

Dimension d'écoute directement liée à la création

Notion de paradoxe de l'enfant roi

curiosité et saturation

Donner du sens

Création de contenus

Éveiller & susciter l'intérêt par la créativité

Rester dans une démarche artistique et non commerciale

besoin d'autonomie

Liberté



Créativité



Ressources, cibles & communautés



World Café Imaginaire des savoirs Restitution



Ambiance émotions

Liberté de choix

influence sur le comportement de la personne qui fait l'expérience du transmédia

Notion d'émotion

transmédia vu comme un ricochet d'émotions

Expérience

Sociale  
culturelle

Question de la motivation et des risques de frustration

Susciter le désir

notion de quête

Flexibilité de l'histoire +

Aspect scénaristique +

Identification aux personnages doit être prise en compte

Choix de l'univers +

Univers  
Sci-Fi

Univers transmédia doit être d'intérêt pour favoriser l'identification et l'implication



Histoire, scénario



Architecture



Supports

Cohérence des médias choisis

adaptés à la cible

Technologie

Découverte  
Innovation

Choix du support

aller chercher les jeunes grâce aux supports

Critère de l'immédiateté en rapport avec la cible