

# L'attention plurielle et ses métriques

---

Dominique Boullier  
Septembre 2015



**SciencesPo.**

médialab



# CERVEAU DISPONIBLE



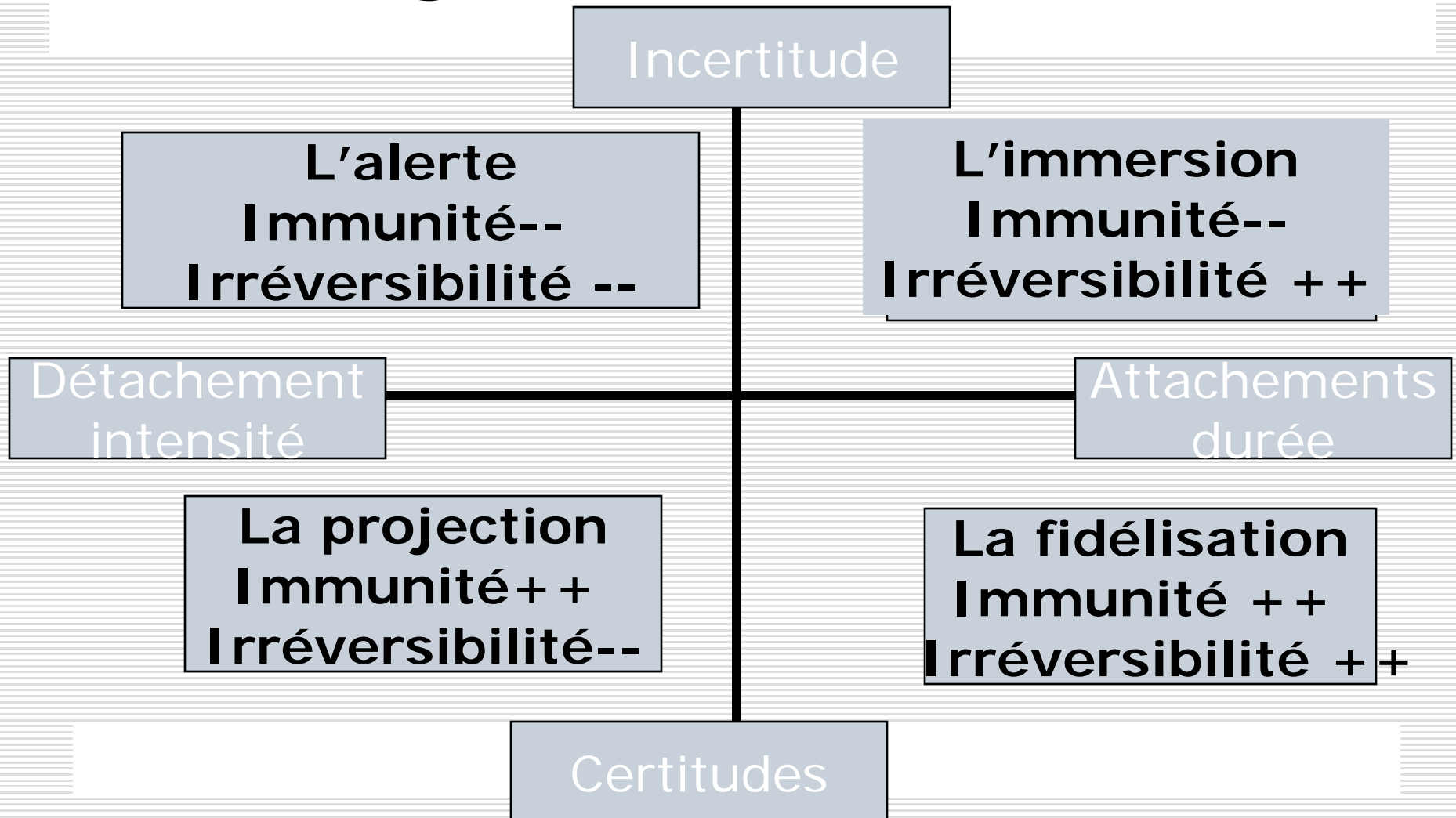
Ce que nous vendons  
à Coca-Cola, c'est du temps  
de cerveau humain disponible.



**TOUS LES JOURS  
JE LAVE MON CERVEAU  
AVEC LA TELE**



# Régimes d'attention



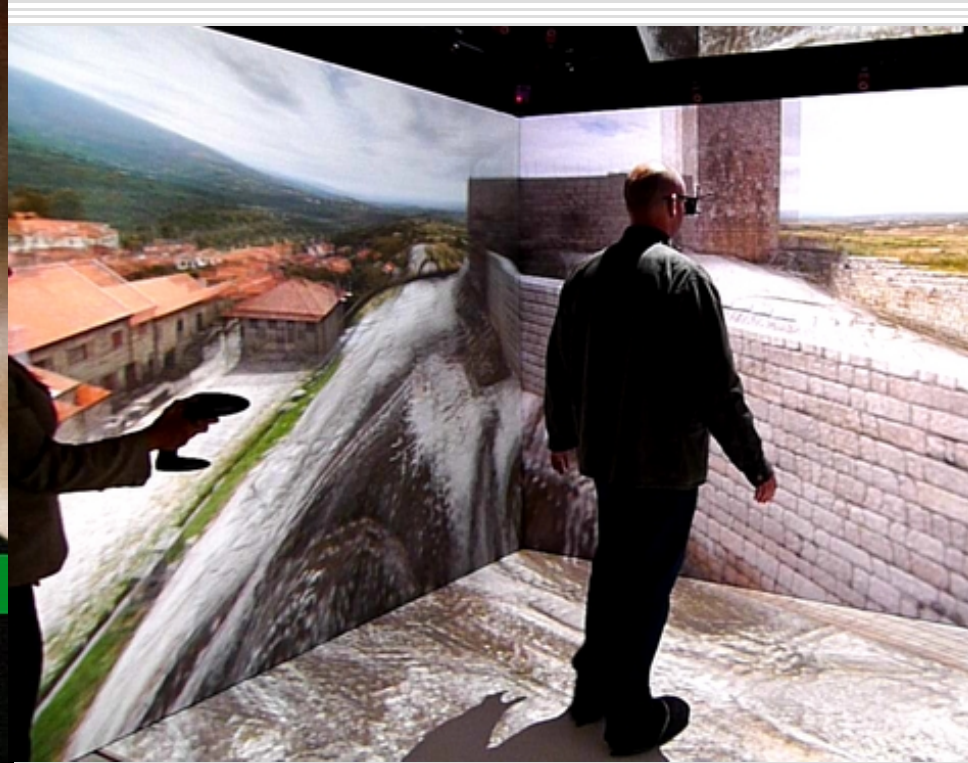
HATE



UNITED COLORS OF BENETTON.

Supports the Unhate Foundation [unhatefoundation.org](http://unhatefoundation.org)

SHEIKH OF THE AL-AZHAR MOSQUE

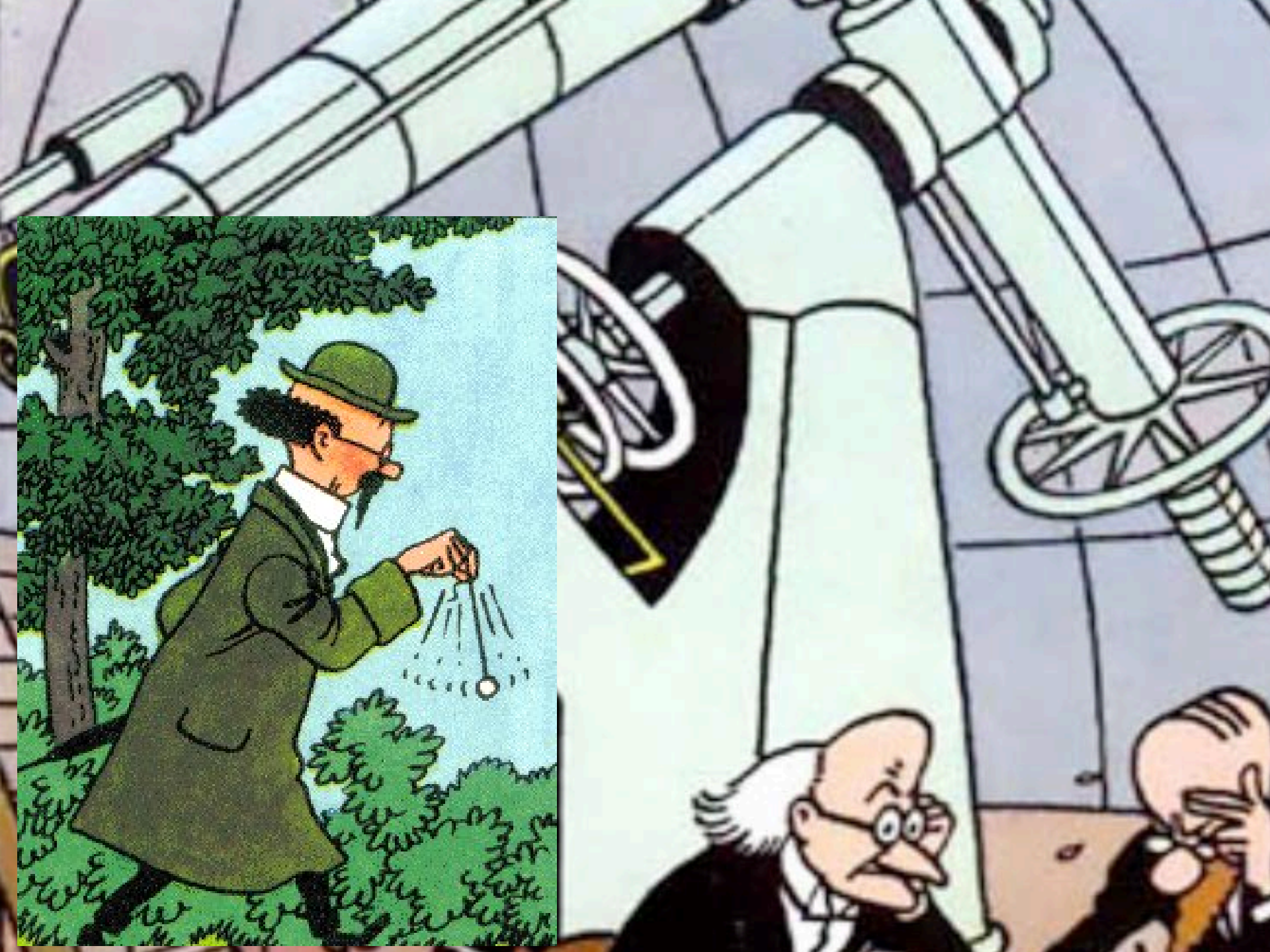


Détachement

Attachements



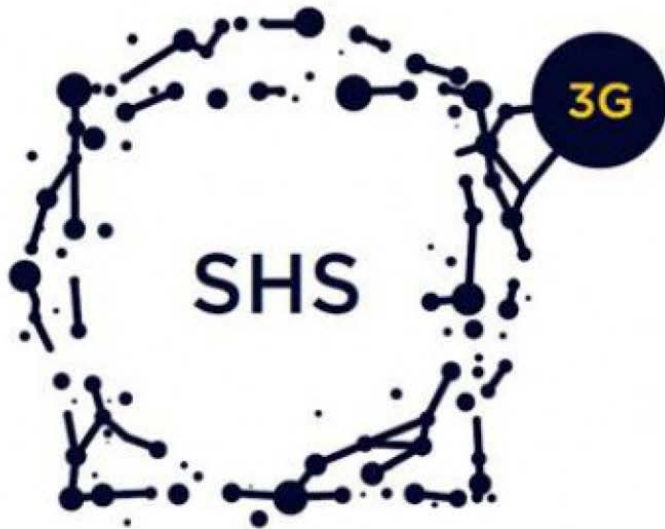




# SHS 3G

Sciences Humaines et Sociales Troisième Génération

 Recherche



# SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES TROISIÈME GÉNÉRATION

[Accueil](#)

[À propos](#)

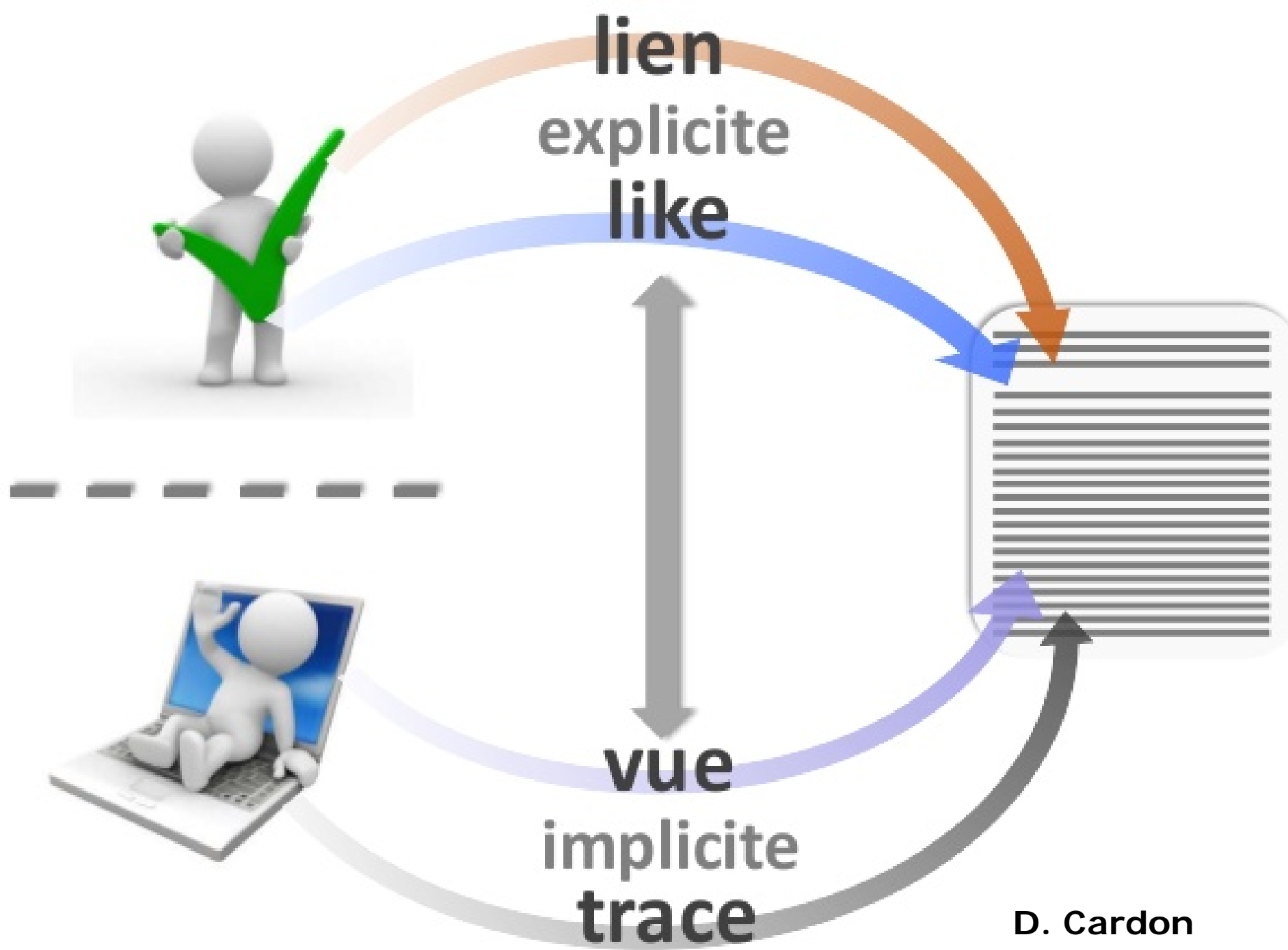
[Annonces événements](#)

[English version](#)

[Notes diverses](#)

[Crédits](#)





# Régime d'attention n°1: la fidélisation(loyalty) = emprise

---

- ❑ Attacher durablement par captation de **l'attention-durée** (fidélisation)
- ❑ Créer des habitudes, des évidences, des choix « naturels »
- ❑ Créer de l'immunité face à d'autres ~~offres contagieuses: inhiber les autres~~ signaux

**DECOUVREZ  
VOTRE NOUVEAU  
PROGRAMME  
DE FIDELITE**

**+ DE POINTS  
+ DE CADEAUX**

**VOTRE  
CARTE**  
de *Fidélité*



**Orange Fidélité**

البرنامج الجديد لمكافأة الحرفاء

un mobile dernier cri  
tous les 18 mois,  
c'est ça être  
privilégié









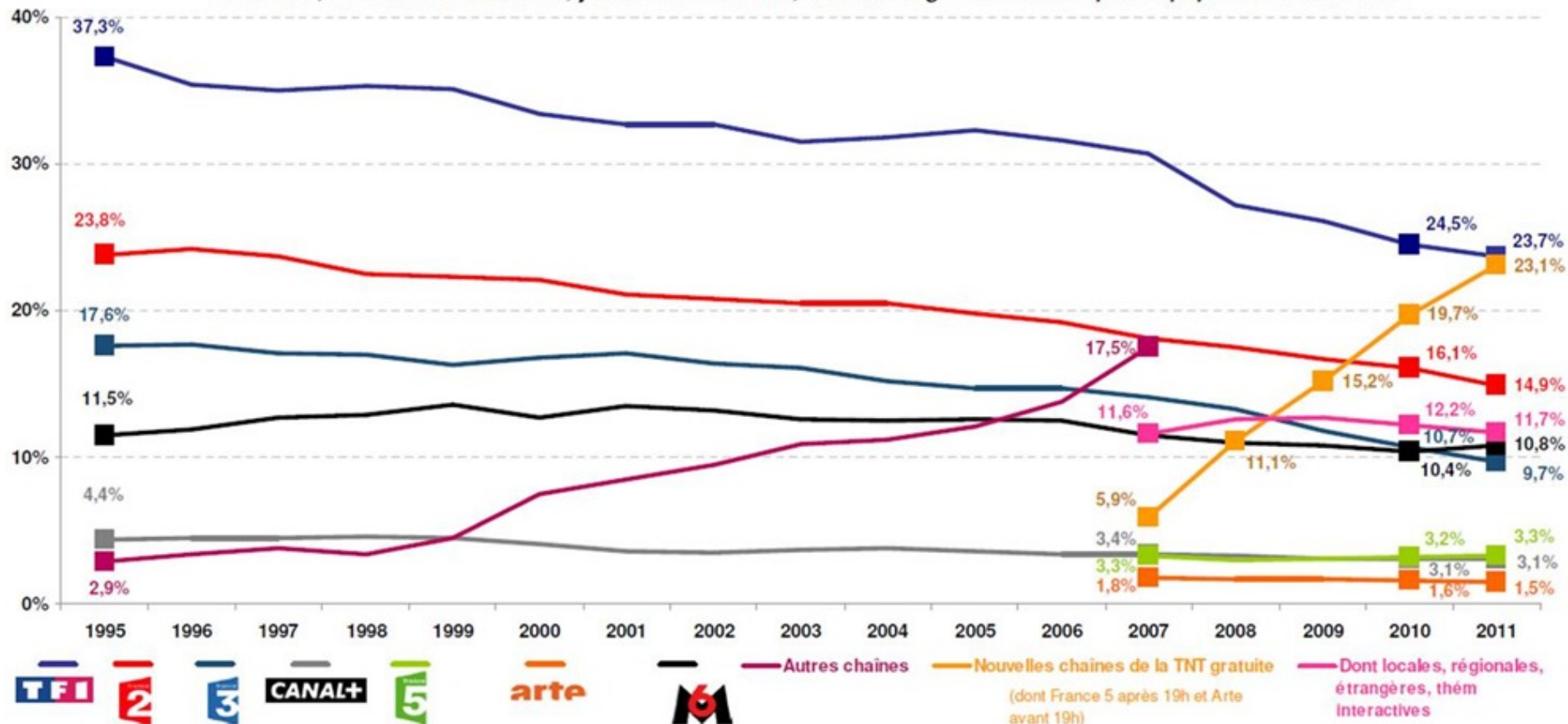
# Mesures de la fidélité

---

## □ Mesures d'audience

- un échantillon ( = une population représentative par rapport à un tout de référence)
  - de téléspectateurs (= définis par leur relation au média spécifique)
  - en face de programmes (et non de messages, une catégorie agrégat)
  - comparés entre eux (l'audience globale, autre tout de référence)
  - Comparés dans le temps ( mesure stable)
-

PdA en %, du lundi au dimanche, journée de 3h à 27h, Individus âgés de 4 ans et plus équipés de téléviseurs



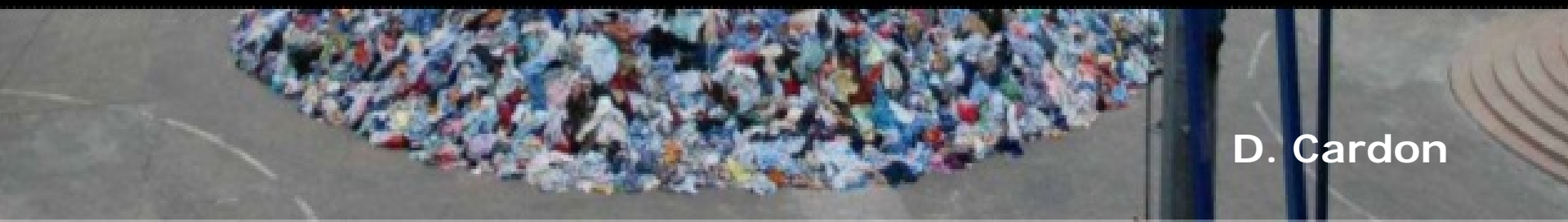
Source : Médiamétrie - Médiamat







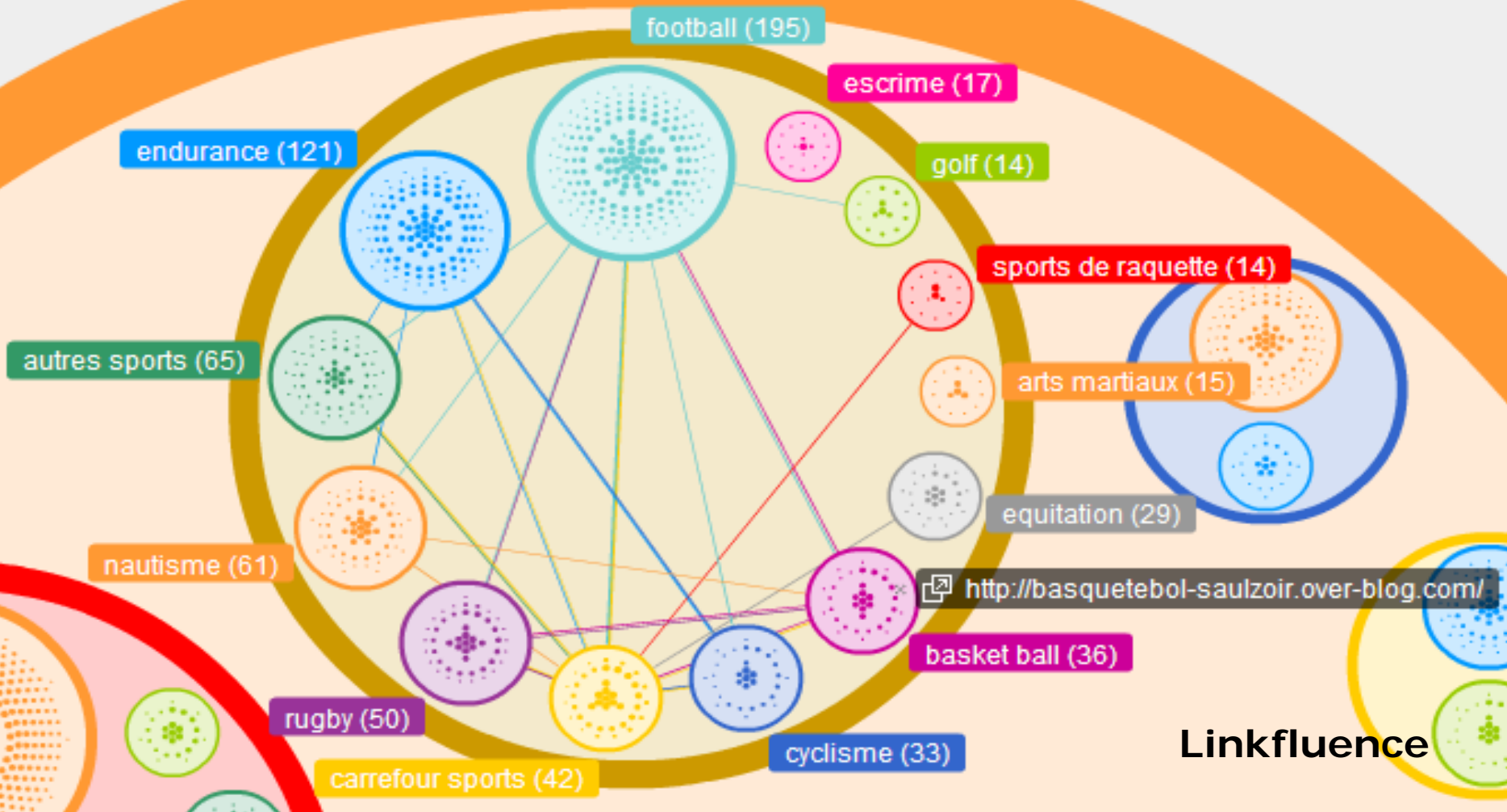
**95% de l'audience vers 0.03% des contenus**



D. Cardon

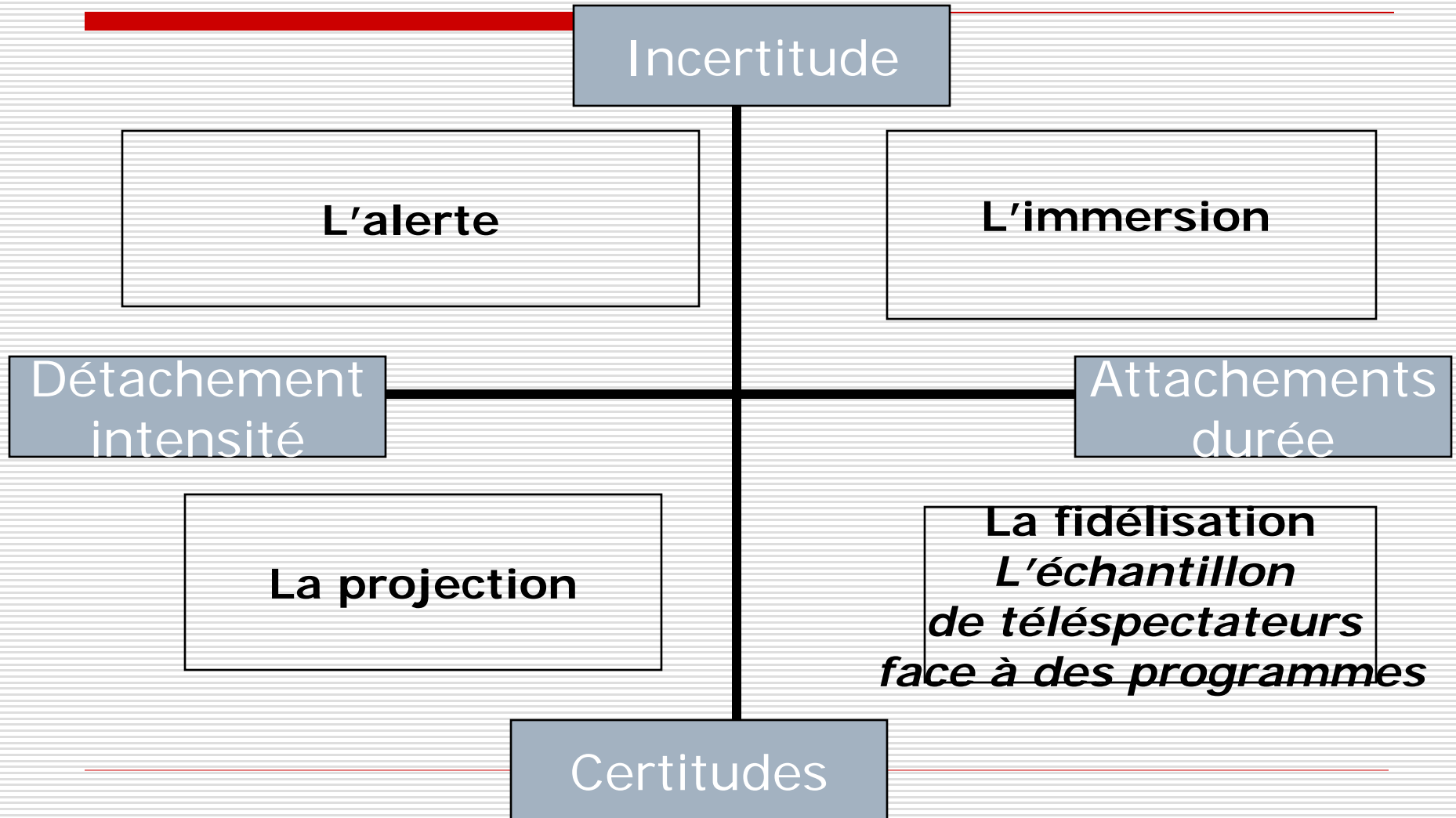
# Suivre les communautés ( en fait des clusters)

ecosphere\_fr\_fr > loisirs > sp

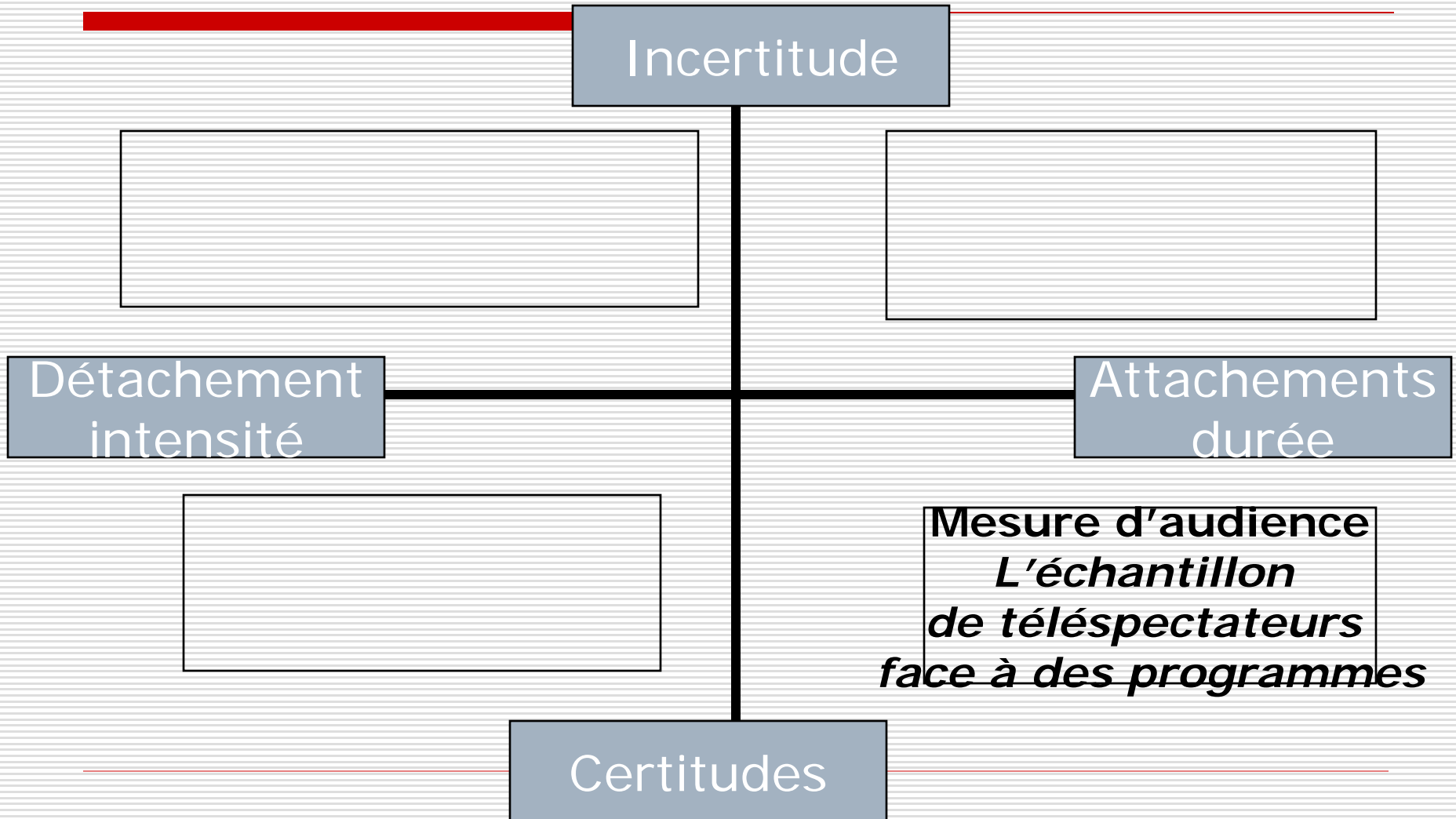


Linkfluence

# Régimes d'attention



# Régimes d'attention



# Régime d'attention n°2

## La projection

---

---

tour **beta**

Home Sign up

W Choose activity

WH Where

# Find locally-sourced tours & stays

## Find.

Find stays, tours and activities **direct from passionate locals.**

## Share.

Share authentic travel gems you have **discovered.**

## Support.

Support local communities for an **authentic experience.**

- What's hot**
- Wildlife photography experiences in **St Lucia**
  - Self-guided walking holiday in **The Highlands**
  - CAMPING WITH A DIFFERENCE!** in **The South Coast & New Forest**
  - Volunteer in a school in **Nepal** in **Everywhere in Nepal**

## Featured experiences

[See all experiences](#)





- Travellers' latest finds**
- Paradise in **Panama, Central America** in **Panama** by **DiegoKCTravel**
  - Adventures In Italy** in **Italy** by **amelia**
  - Treehouse In France** in **France** by **catherinemack**
  - Hiking In Portugal** in **Portugal** by **NottinghamMilli**
  - Horseback Riding Tours In Ecuador** in **Ecuador** by **LISAP**

# Features


Cashflow Protector is feature packed. Here's the detail.

 **Ensure payment direct to you**  
 We ask your client to pay you direct we do not collect your money

 **Protects customer relationships**  
 Cashflow Protector was designed from the start to protect your customer relationship. To the best of our knowledge we have never lost a client member a customer


 **Speeds up your Cashflow**  
 Speeding up your slow payers is what we are about and we can only quote one of our accountant members "historically customers took upto 90 days or more" in January this year it was down to 62.5 days thanks to Cashflow Protector and we haven't lost a client."


 **Encourages customers to pay promptly**  
 Our clients view us in a different light to yourselves - we take the emotion out of chasing unpaid invoices

 **Covers cost of legal action for non-payers**  
 So long as the invoices are not older than 6 months from date of invoice and not in dispute our in-house legal team will provide free legal action to default judgment

 **No hidden extras**  
 Unlike so many players in the debt market we do not charge any commissions - your membership covers our costs

 **Money back Guarantee**  
 We offer a money back guarantee of your annual subscription if we don't achieve a minimum annual payment of £1000 - see our terms for full details

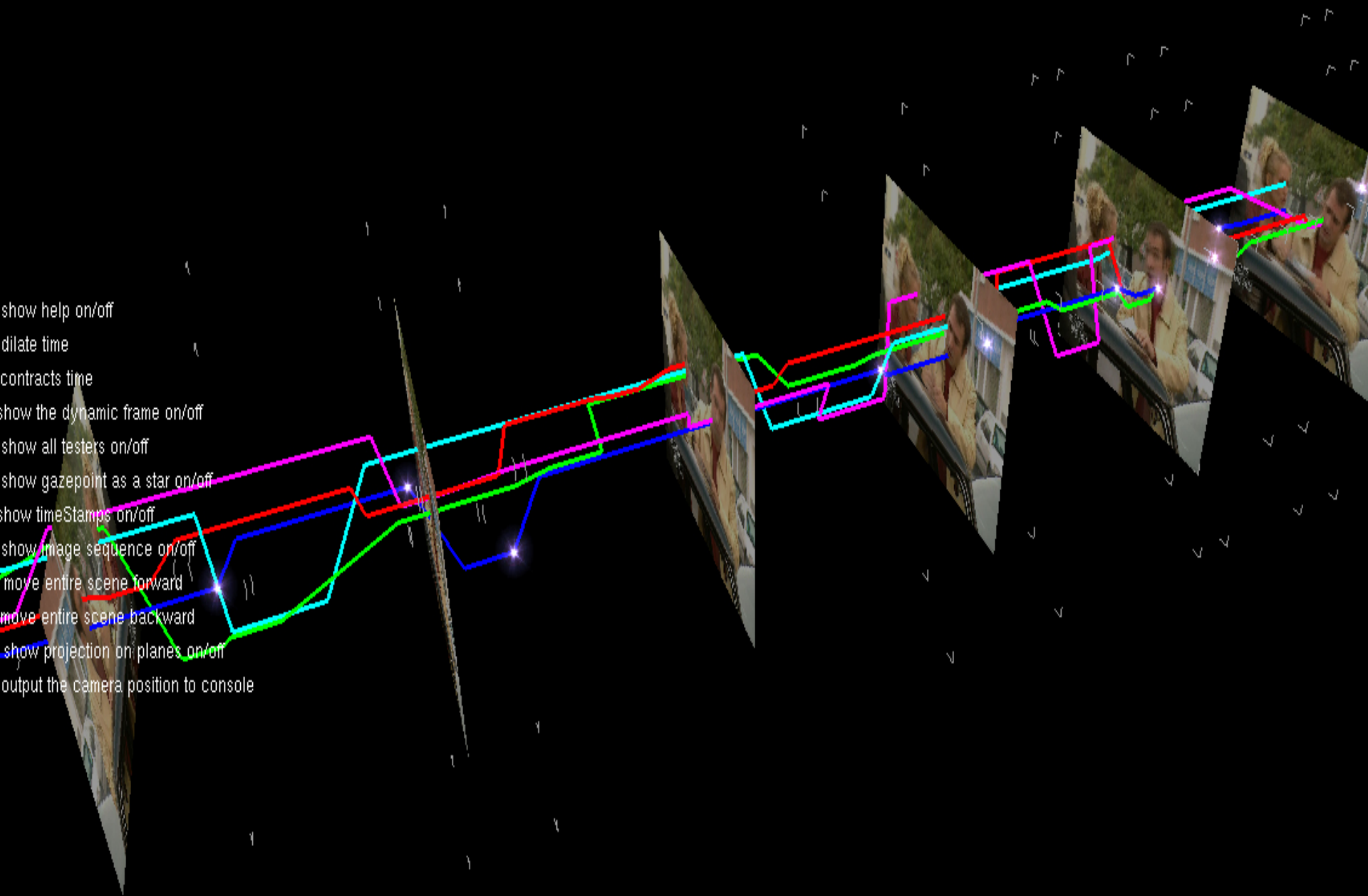
 **In house legal team**  
 To ensure our members get a complete service we have our own in-house legal team

 **UK based call centre**  
 We realise how important customer relationships are





show help on/off  
dilate time  
contracts time  
show the dynamic frame on/off  
show all testers on/off  
show gazeport as a star on/off  
show timeStamps on/off  
show image sequence on/off  
move entire scene forward  
move entire scene backward  
show projection on planes on/off  
output the camera position to console



# “MOVIE TITLE” PREVIEW

00/00/2014

Please take a moment to let us know how you feel about the movie

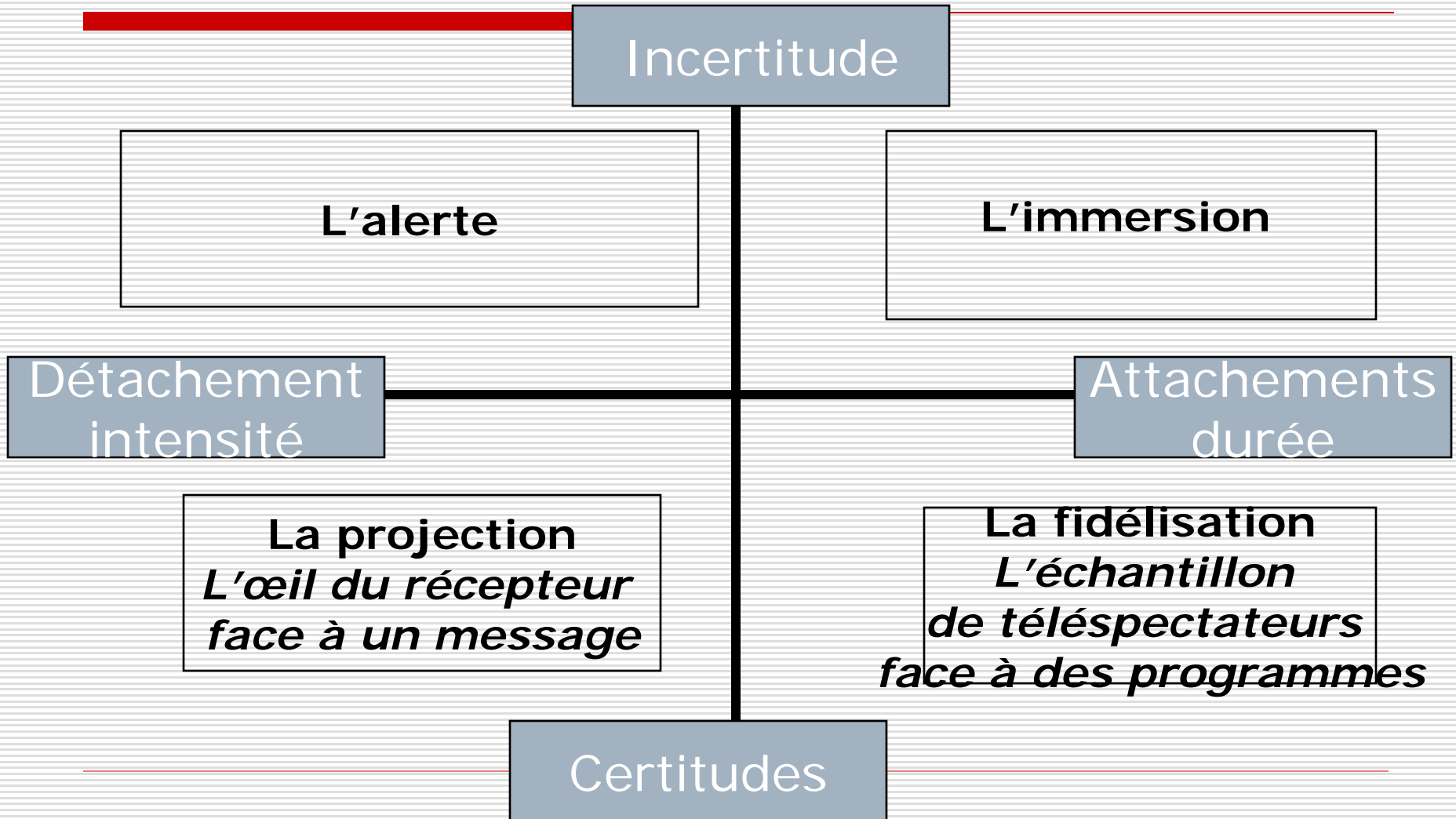
- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| 1. What was your reaction to the movie overall?<br>(“X” one) | 2. Would you recommend<br>(“X” one) |
| Excellent ..... ( )  | Yes, Definitely                     |
| Very Good ..... ( )  | Yes, Probably                       |
| Good ..... ( )   | No, Probably Not                    |
| Fair ..... ( )   | No, Definitely No                   |
| Poor ..... ( )   |                                     |

3. What would you tell your friends about this movie? Not just whether you liked it or describe it to them? (Please be as complete as possible) \_\_\_\_\_

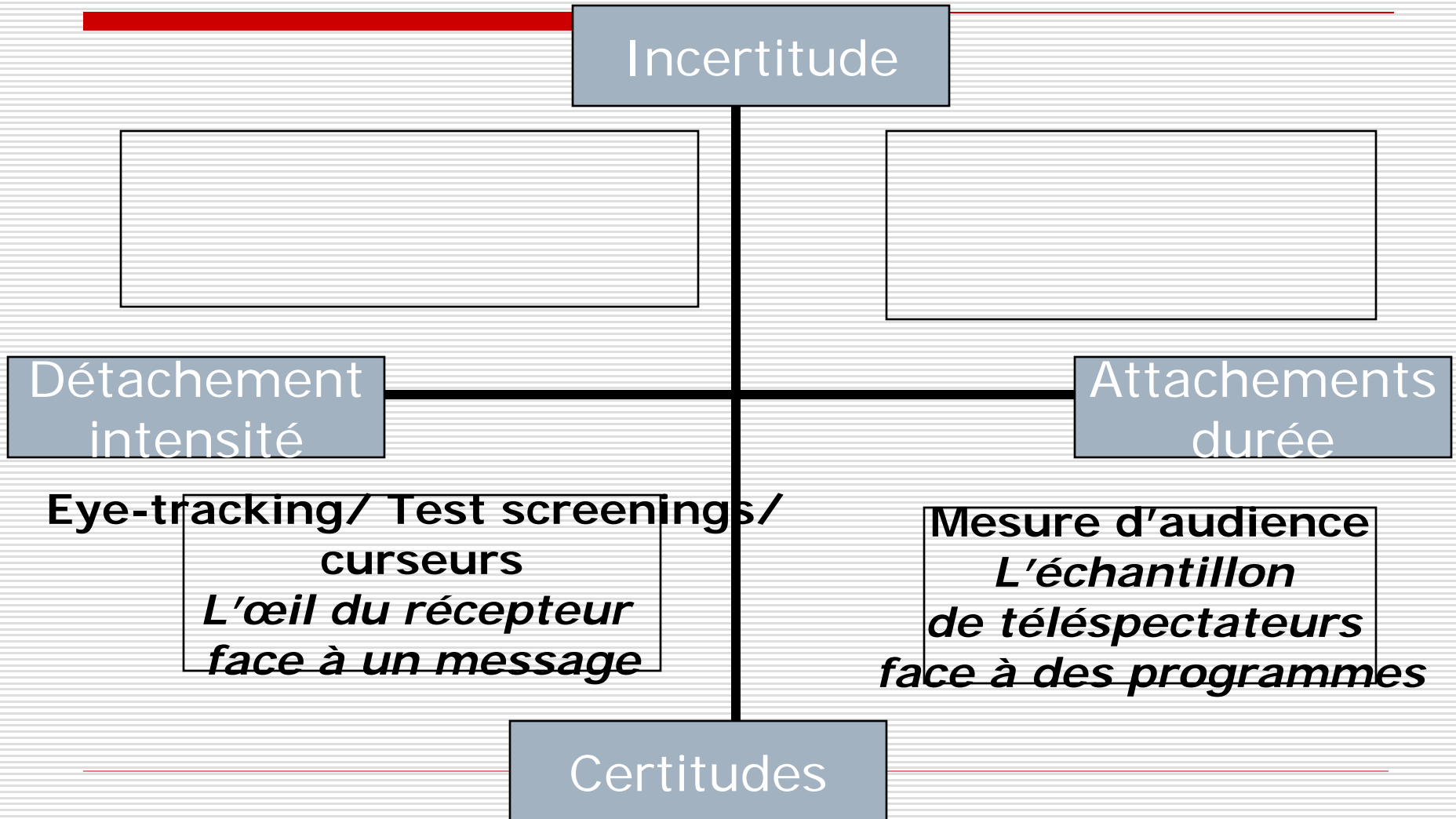
6. Which of the following words or phrases best describe the movie? (PLEASE MARK AS MANY AS APPLY.)

- |              |     |                             |     |                        |     |
|--------------|-----|-----------------------------|-----|------------------------|-----|
| Entertaining | ( ) | Intense                     | ( ) | Emotionally satisfying | ( ) |
| Boring/Dull  | ( ) | Confusing                   | ( ) | Different/original     | ( ) |
| Dramatic     | ( ) | Has a good story            | ( ) | Well paced             | ( ) |
| Powerful     | ( ) | Not my type of movie        | ( ) | Too slow in spots      | ( ) |
| Fun          | ( ) | Too predictable             | ( ) | Too fast in spots      | ( ) |
| Scary        | ( ) | Interesting characters      | ( ) | Good music             | ( ) |
| Interesting  | ( ) | Lacks compelling characters | ( ) |                        |     |
| Uplifting    | ( ) | Sympathetic characters      | ( ) |                        |     |
| Innovative   | ( ) | Thought-provoking           | ( ) |                        |     |
| Done before  | ( ) | Gripping                    | ( ) |                        |     |
-

# Régimes d'attention



# Régimes d'attention



# Régime d'attention n°3

## L'alerte = la sur-prise

---

- Les autres acteurs (et les mêmes) tentent de capter de nouveaux publics par captation de **l'attention-intensité** (alerte)



- = une entreprise de **détachement** vis-à-vis des autres attachements
-

# UNHATE



UNITED COLORS  
OF BENETTON.

Supports  
the Unhate Foundation  
[unhatefoundation.org](http://unhatefoundation.org)

SHEIKH OF THE AL-AZHAR MOSQUE

FABRIZIA

POPE



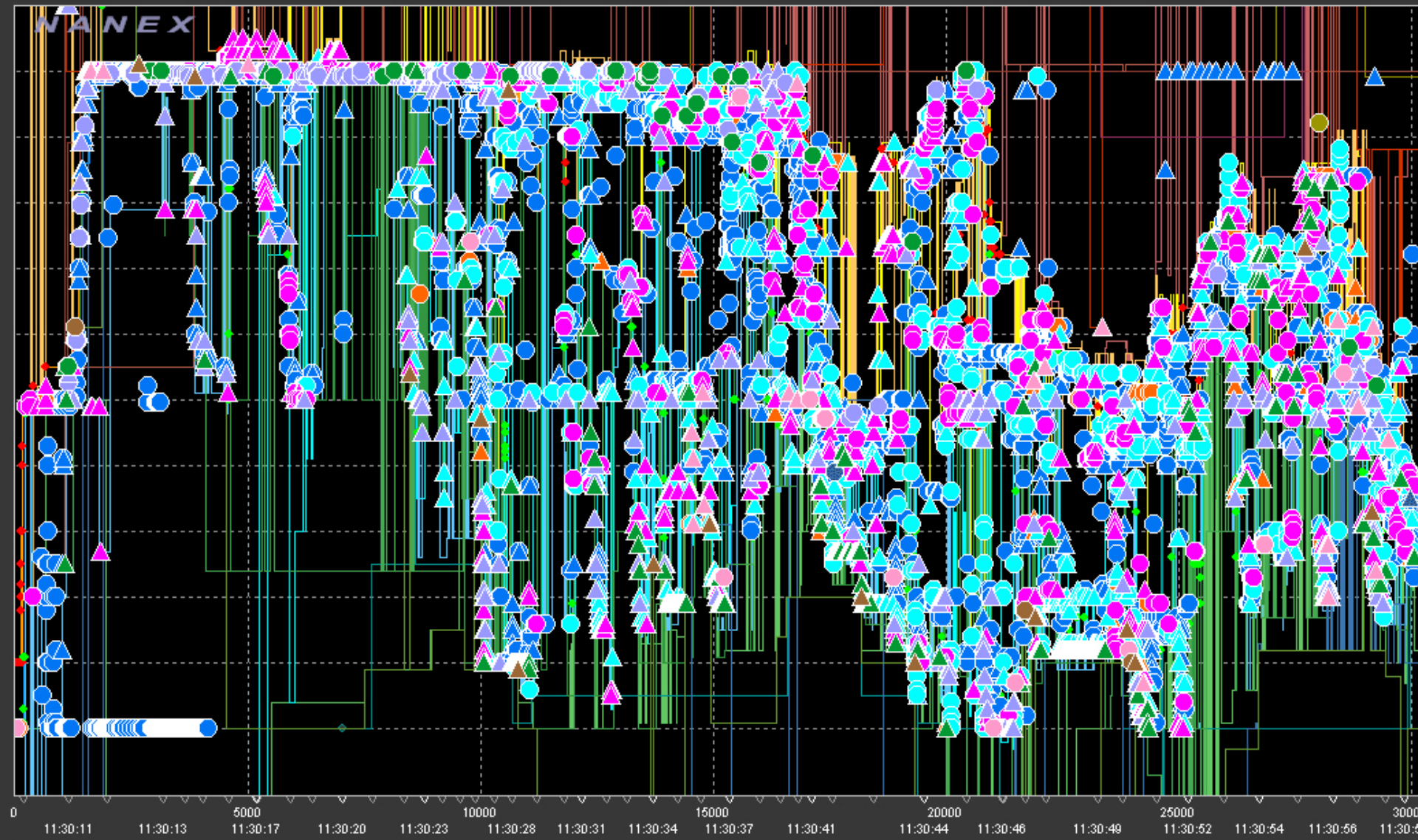




# Métriques de l'alerte

---

NANEX

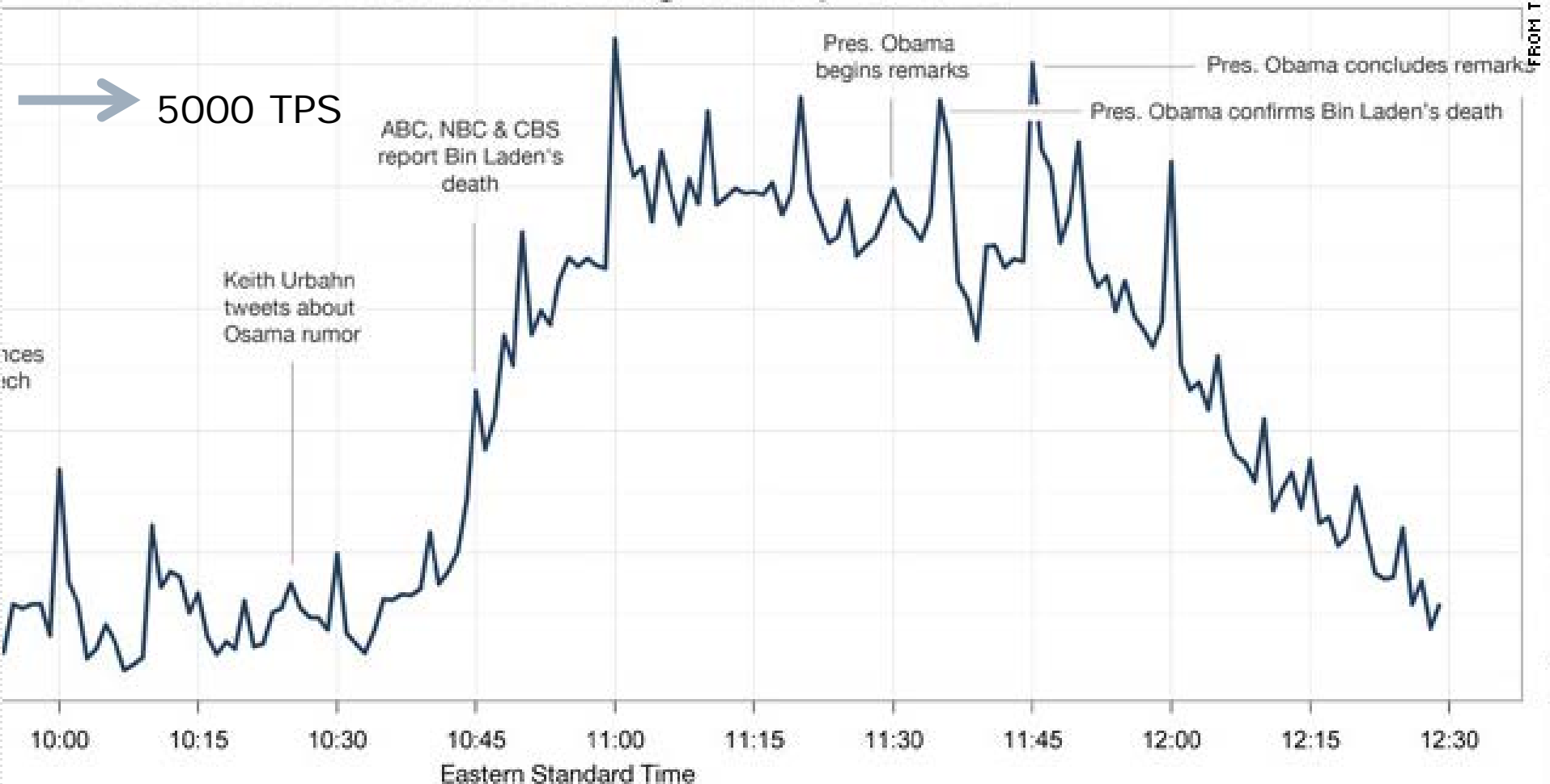


ColorLgnd		Reporting Exg Stats				
Trd	ISO	Bid	Ask	Exg	# Quotes	# Trades
●	▲	■	■	NSDQ	2,821	10,691
●	▲	■	■	BOST	855	251
●	▲	■	■	PACF	2,644	3,715
●	▲	■	■	BATS	2,713	2,050
●	▲	■	■	CINC	58	5
●	▲	■	■	CBOE	0	1
●	▲	■	■	EDGX	1,300	970
●	▲	■	■	EDGE	355	1,037
●	▲	■	■	BATY	115	77

Composite/NBBO	
●	National Best Bid
●	National Best Ask

# High Frequency Social Life

Tweets Per Second: Evening of May 1, 2011



## Actions de Community Management

**Publications** : 97 +304.2%

Billets & Articles les plus impactants

Aucun élément pour la période sélectionnée

Tweets & Statuts les plus impactants

- Comment Showroom Privé a recruté 100.000 membres...
- Calculate the ROI of Social Media - Brian Solis
- How Foursquare is building a revenue strategy around I...

Thèmes



Répartition de mes mises à jour

68 27



## Engagement Provoqué

**Audience** : 417 283

Audience détaillée

Twitter +

Impressions : 410024  
Impressions / Jour : 13667.5

Facebook +

Impressions : 7259  
Impressions / Jour : 242

Répartition de l'Audience

410024 7259



**Nouveaux fans & Followers** : 32

**RT, Shares & Likes** : 55



## Engagement Spontané

**Retombées** : 7

Billets & Articles les plus impactants

Aucun élément pour la période sélectionnée

Tweets & Statuts les plus impactants

- Trends Social Media et autres avec des clients Utilisateurs

Tonalité



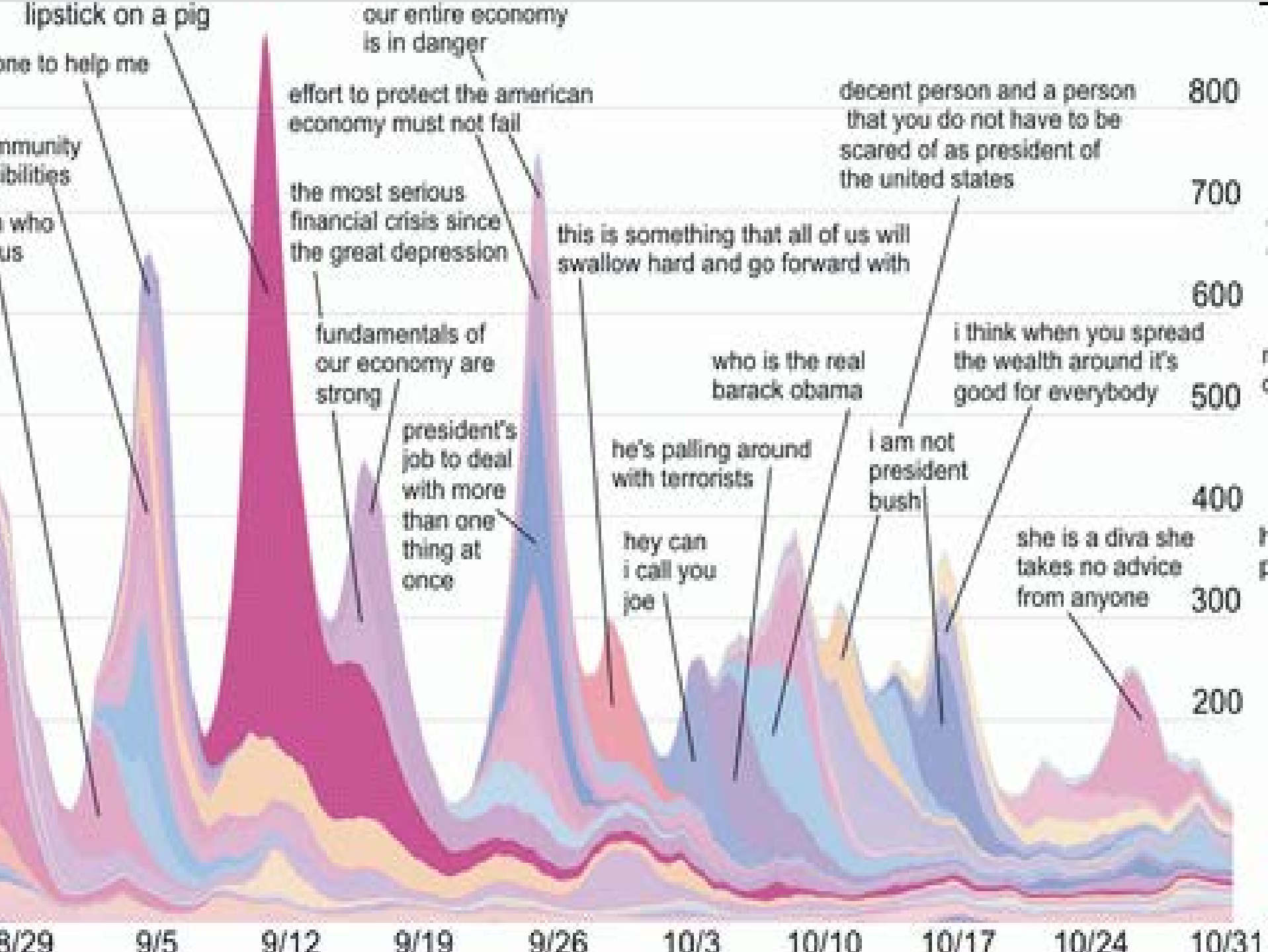
Thèmes

Ambassadors

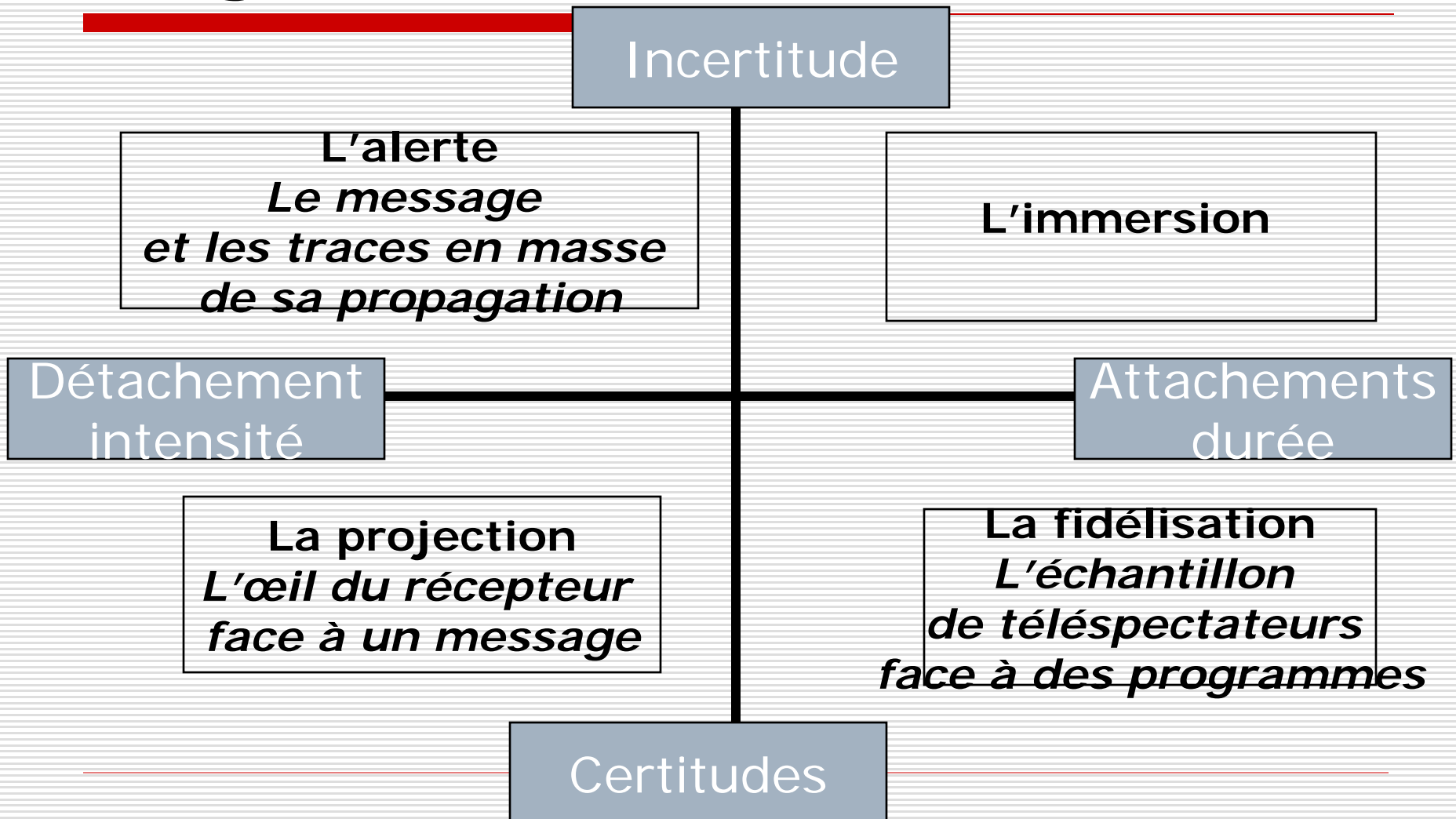
Répartition

7

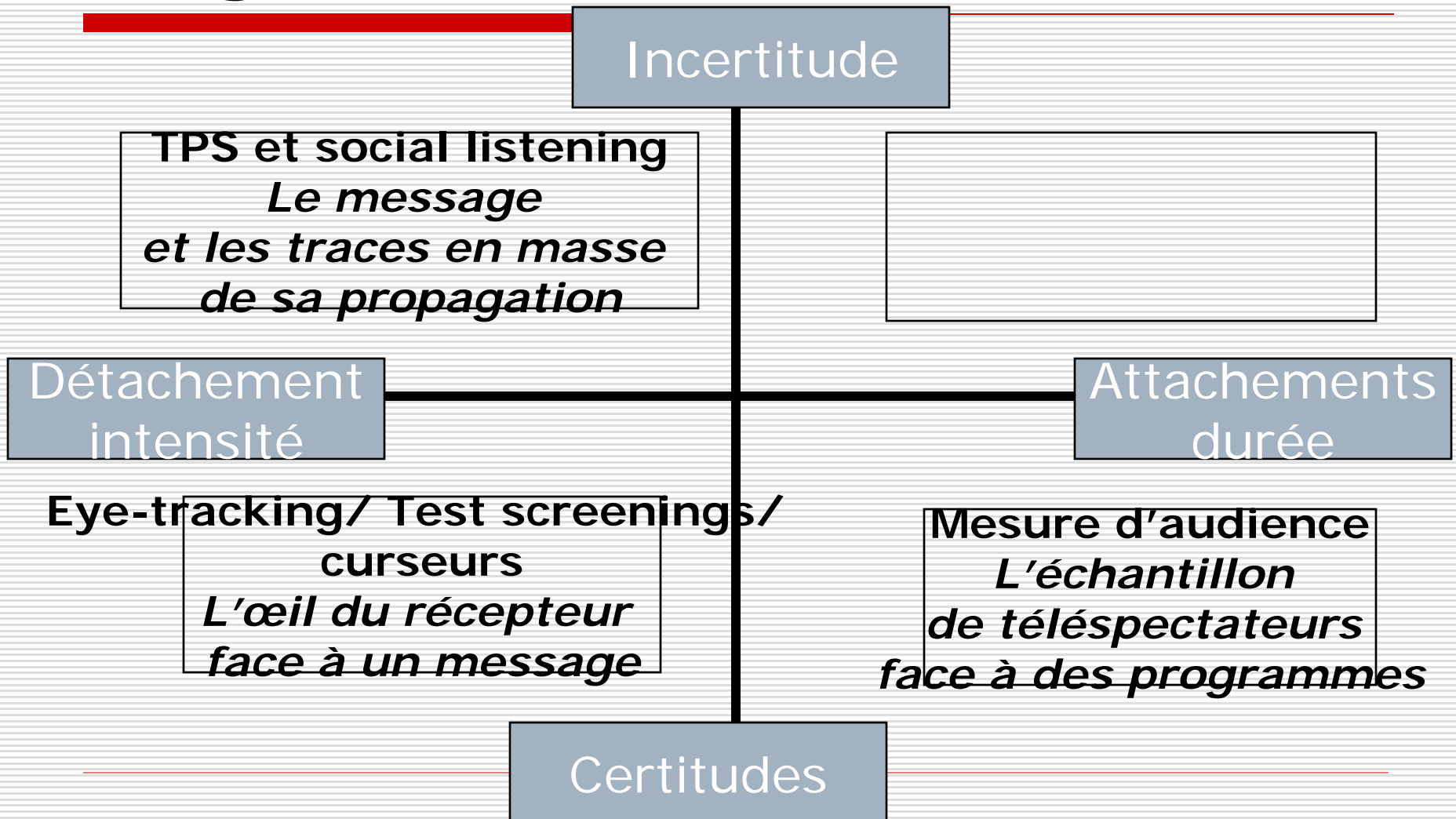
7



# Régimes d'attention



# Régimes d'attention





# Régime d'attention n°4

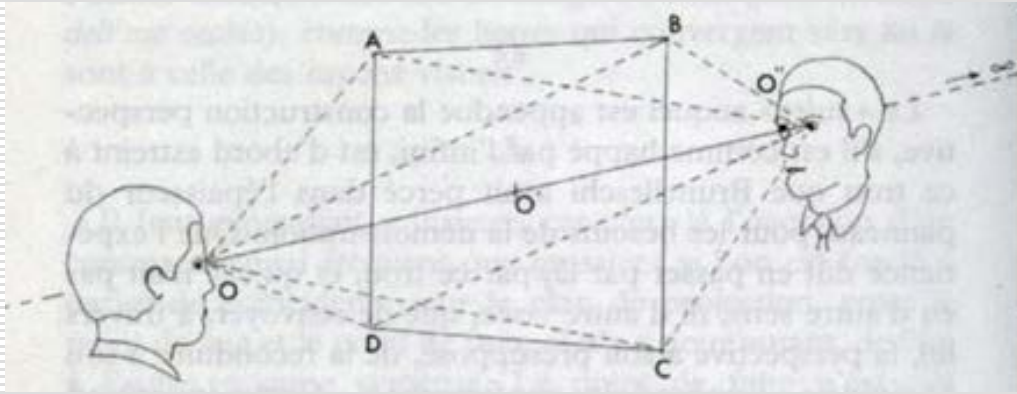
## Immersion

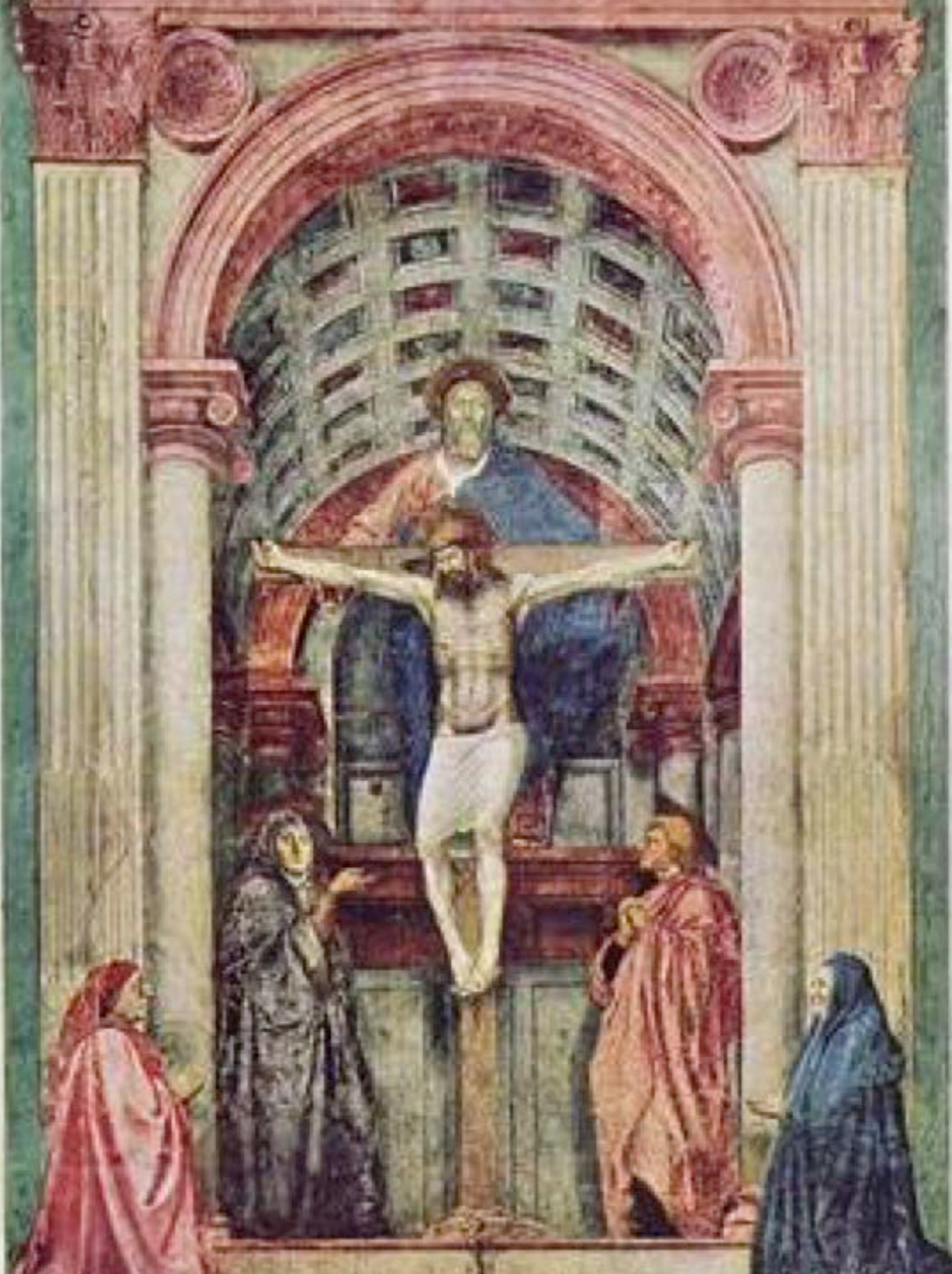
---

---

# De la perspective à l'immersion

---

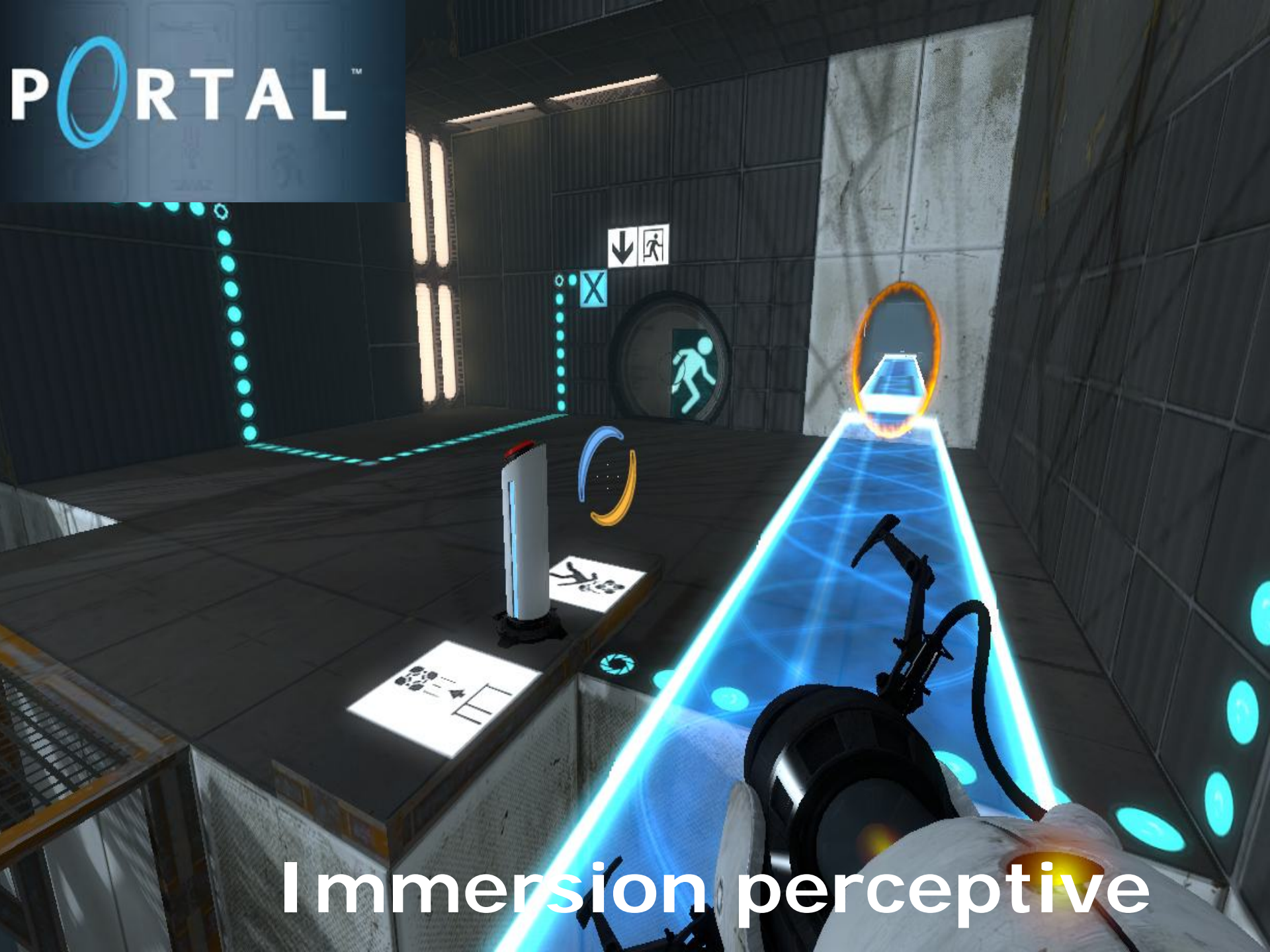








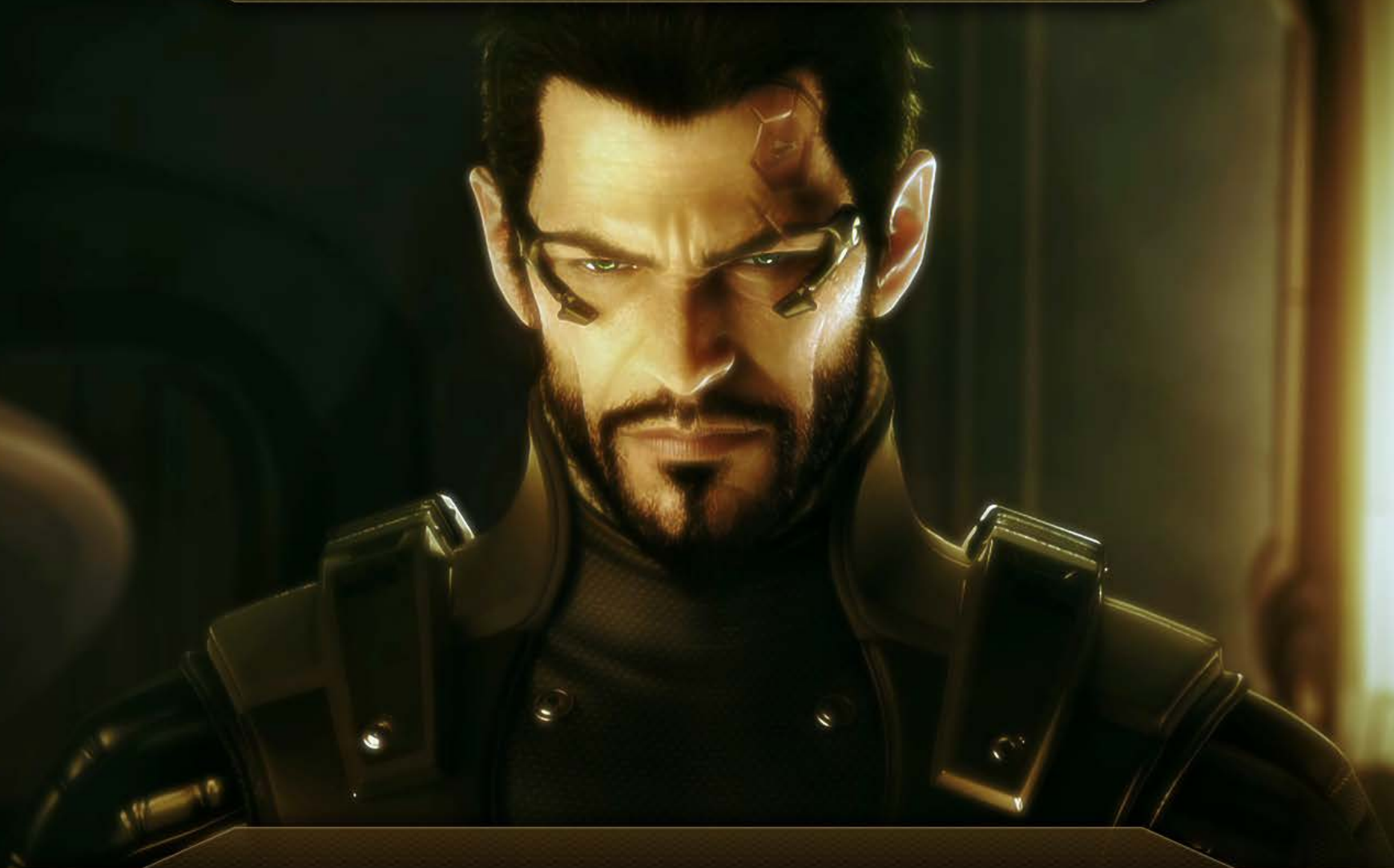
PORTAL™



Immersion perceptive

# DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™



**Immersion narrative**



**Immersion sociale**



# HEAVY RAIN™



**Immersion désirante**





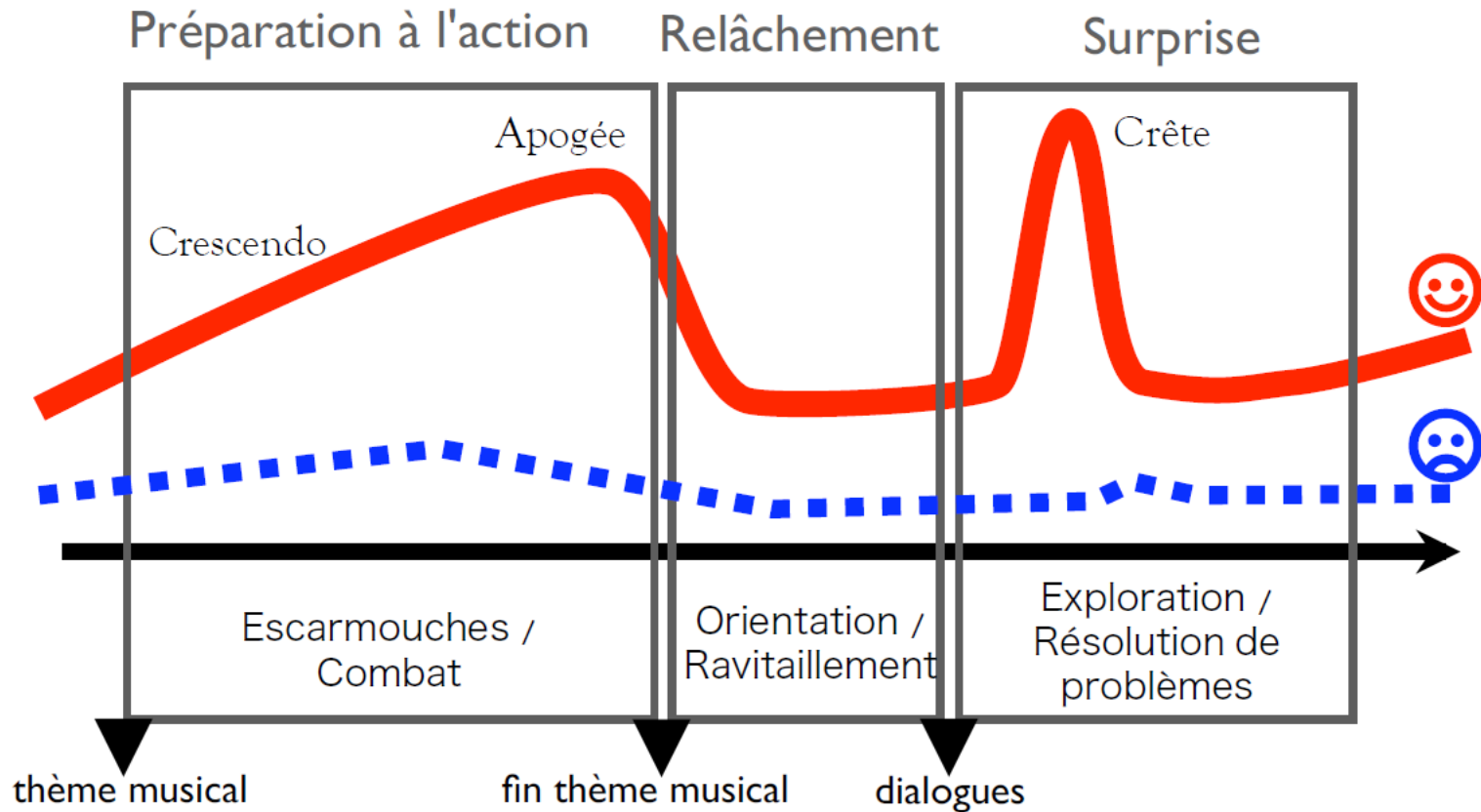
# Mesures de l'immersion

---

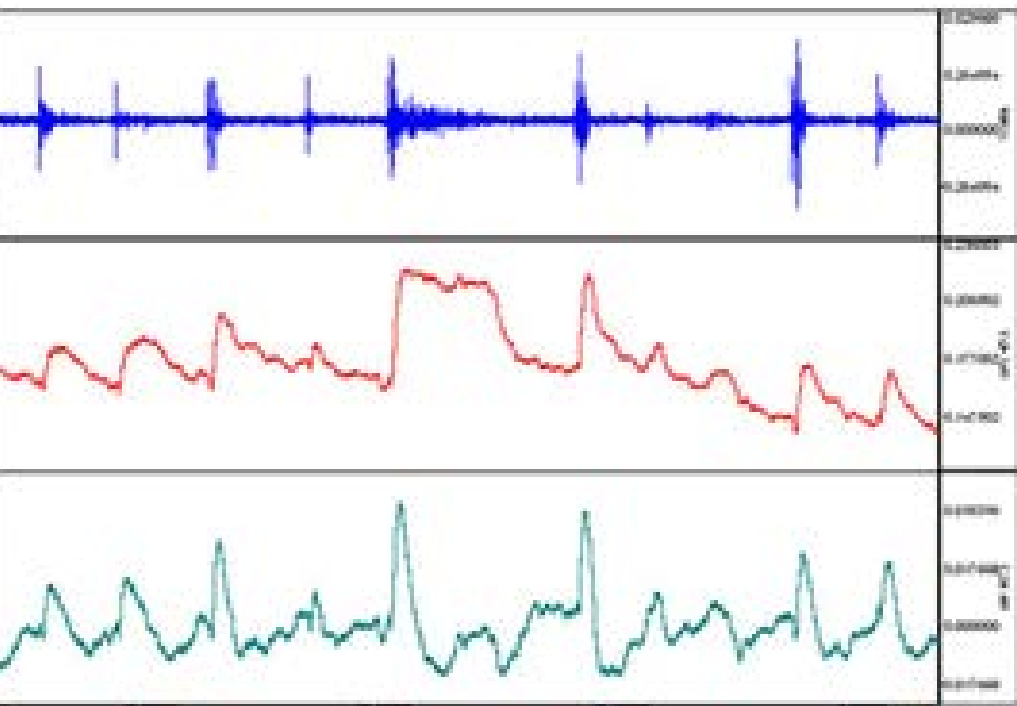


# Rythme Narratif et Immersion

Décrire une séquence du point de vue de  
l'engagement psychologique



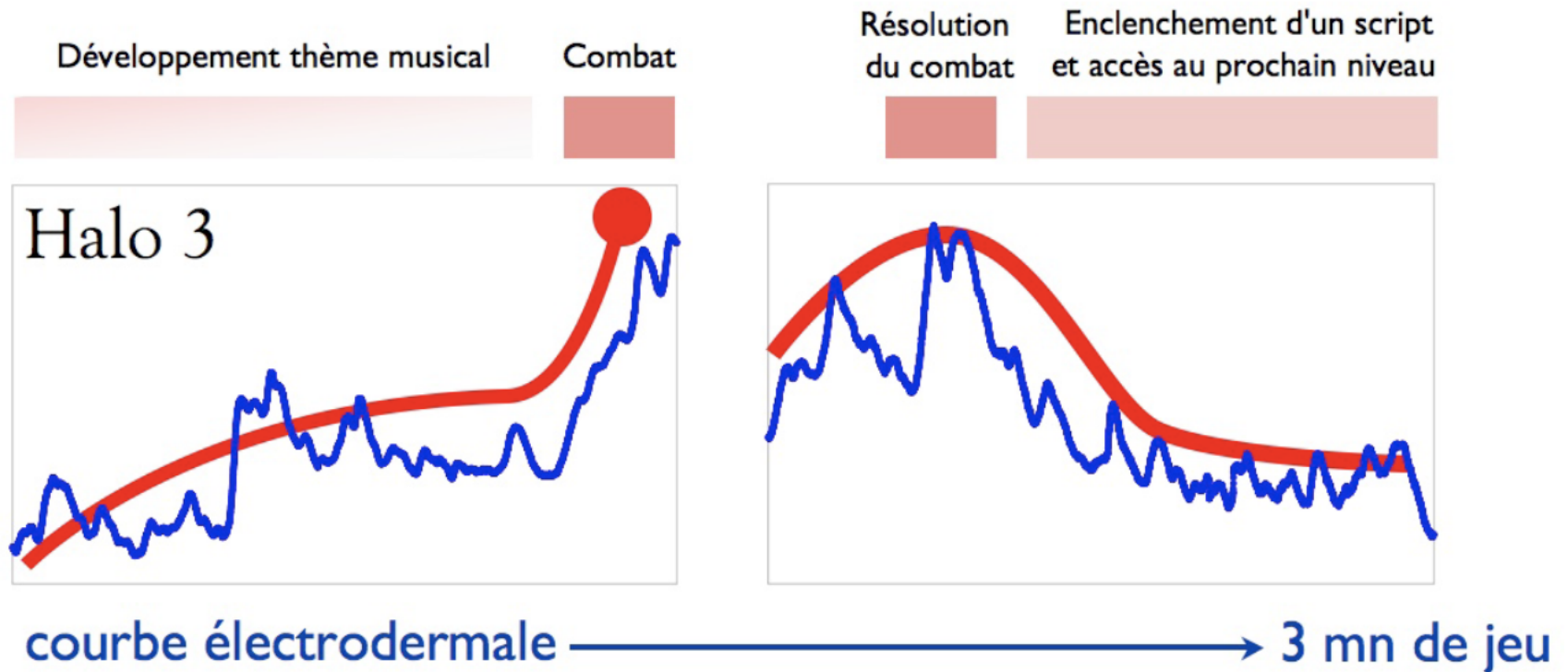
Les mesures physiologiques (électrodermale, fréquence cardiaque et respiratoire) permettent d'évaluer cet engagement



Lutin Game Lab

# Rythme Narratif et Immersion

Mettre en relation la scénarisation du jeu avec l'évolution d'une courbe physiologique



La mesure électrodermale offre une visualisation intuitive de l'engagement du joueur en fonction de certains événements de jeu



## Projet FPS OSO-S: O3\_C1\_5v\_4r

### Model rule list (4 rules):

- Rule 1 (all input variables used):

If	<b>O_Q6 pour accomplir certains objectifs</b>	is	<i>about 1.01 il y a un temps limite</i>
and	<b>O_Q64 le profil de l avatar</b>	is	<i>about 1.01 est accessible</i>
and	<b>Q2 la coherence son arme</b>	is	<i>about 3.29 comporte un faible nombre d incoherences</i>
and	<b>Q3 le gameplay des armes</b>	is	<i>about 1.46 est tres coherent</i>
and	<b>Q33 les vehicules</b>	is	<i>about 0.83 sont inexistant dans le jeu</i>
Then	<b>Q3</b>	is	<i>3.86 jouer a ce jeu est plutot ennuyeux</i>

- Rule 4 (all input variables used):

If	<b>O_Q6 pour accomplir certains objectifs</b>	is	<i>about 0.01 il n y a pas de temps limite</i>
and	<b>O_Q64 le profil de l avatar</b>	is	<i>about -0.01 est inaccessible</i>
and	<b>Q2 la coherence son arme</b>	is	<i>about 1.80 est forte</i>
and	<b>Q3 le gameplay des armes</b>	is	<i>about 2.80 comporte un tres faible nombre d incoherence</i>
and	<b>Q33 les vehicules</b>	is	<i>about 5.21 apparaissent en fonction des sequences</i>
Then	<b>Q3</b>	is	<i>7.00 jouer a ce jeu est tres captivant</i>

product list - 6/9

Label	RSD
Call of Duty 3	0,03
Ghost Recon	0,34
Half Life 2	0,82
Halo 3	0,52
Resistance	0,14
Stalker	0,00
Optimal solution 1	1,00
Optimal solution 2	0,85
Optimal solution 3	0,89

Model predictions - [SO-S] Projet FPS SO-S toutes variables 11DEC08

**Inputs**

Input	Value	Scale	Min	Max
Q8 adequation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontres	6,43	1,00	1,00	7,00
Q17 l'obligation de recharger son arme	2,86	1,00	1,00	7,00
Q25 la secondary view	7,00	1,00	1,00	7,00
Q26 le reticule	4,57	1,00	1,00	7,00
Q30 l'exploitation de la spatialite des maps	3,00	1,00	1,00	7,00
Q31 les munitions et pickups	3,00	1,00	1,00	7,00
Q32 la difficulte du jeu	6,80	1,00	1,00	7,00
Q42 l'exploitation de la licence	2,50	1,00	1,00	7,00
Q43 l'importance de la personnalite de l'avatar	3,60	1,00	1,00	7,00
Q44 les possibilites de personnalisation de l'avatar	1,40	1,00	1,00	7,00
Q45 musique	4,20	1,00	1,00	7,00
Q48 les sequences d'action	4,57	1,00	1,00	7,00
Q51 Les scenes de deroulement de l'histoire	1,00	1,00	1,00	7,00

**Outputs**

Output	Prediction	Scale	Min	Max
Q6 jouer a ce jeu m'a deplu - plu O6_C1T_5v_4r	4,00	1,00	1,00	7,00
Q3 j'ai trouve le jeu ennuyeux - captivant O3_C1_6v_4r	4,14	1,00	1,00	7,00
Q11 j'ai trouve le jeu difficile - facile O11_C1T_3v_3r	3,62	1,00	1,00	7,00
Q5 l'utilisation des controles est difficile - facile O5_C1T_2v_3r	4,20	1,00	1,00	7,00

product list - 3/9

Label	RSD
Call of Duty 3	0,03
Ghost Recon	0,34
Half Life 2	0,82
Halo 3	0,52
Resistance	0,14
Stalker	0,00
Optimal solution 1	1,00
Optimal solution 2	0,85
Optimal solution 3	0,89

Model predictions - [SO-S] Projet FPS SO-S toutes variables 11DEC08

Inputs

Q8 adequation de l'arsenal aux types d'adversaires rencontres	4,60	1,00		7,00
Q17 l'obligation de recharger son arme	2,71	1,00		7,00
Q25 la secondary view	2,57	1,00		7,00
Q26 le reticule	4,00	1,00		7,00
Q30 l'exploitation de la spatialite des maps	4,17	1,00		7,00
Q31 les munitions et pickups	3,00	1,00		7,00
Q32 la difficulte du jeu	7,00	1,00		7,00
Q42 l'exploitation de la licence	6,00	1,00		7,00
Q43 l'importance de la personnalite de l'avatar	6,60	1,00		7,00
Q44 les possibilites de personnalisation de l'avatar	1,00	1,00		7,00
Q45 musique	2,00	1,00		7,00
Q48 les sequences d'action	4,17	1,00		7,00
Q51 Les scenes de deroulement de l'histoire	6,40	1,00		7,00

Outputs

	Prediction			Mappe
Q6 jouer a ce jeu m'a deplu - plu O6_C1T_5v_4r	6,23	1,00		0,34
Q3 j'ai trouve le jeu ennuyeux - captivant O3_C1_6v_4r	6,49	1,00		1,00
Q11 j'ai trouve le jeu difficile - facile O11_C1T_3v_3r	4,92	1,00		1,00
Q5 l'utilisation des controles est difficile - facile O5_C1T_2v_3r	5,71	1,00		0,74

product list - 7/9

Label	RSD
Call of Duty 3	0,03
Ghost Recon	0,34
Half Life 2	0,82
Halo 3	0,52
Resistance	0,14
Stalker	0,00
<b>Optimal solution 1</b>	<b>1,00</b>
Optimal solution 2	0,85
Optimal solution 3	0,89

Model predictions - [SO-S] Projet FPS SO-S toutes variables 11DEC08

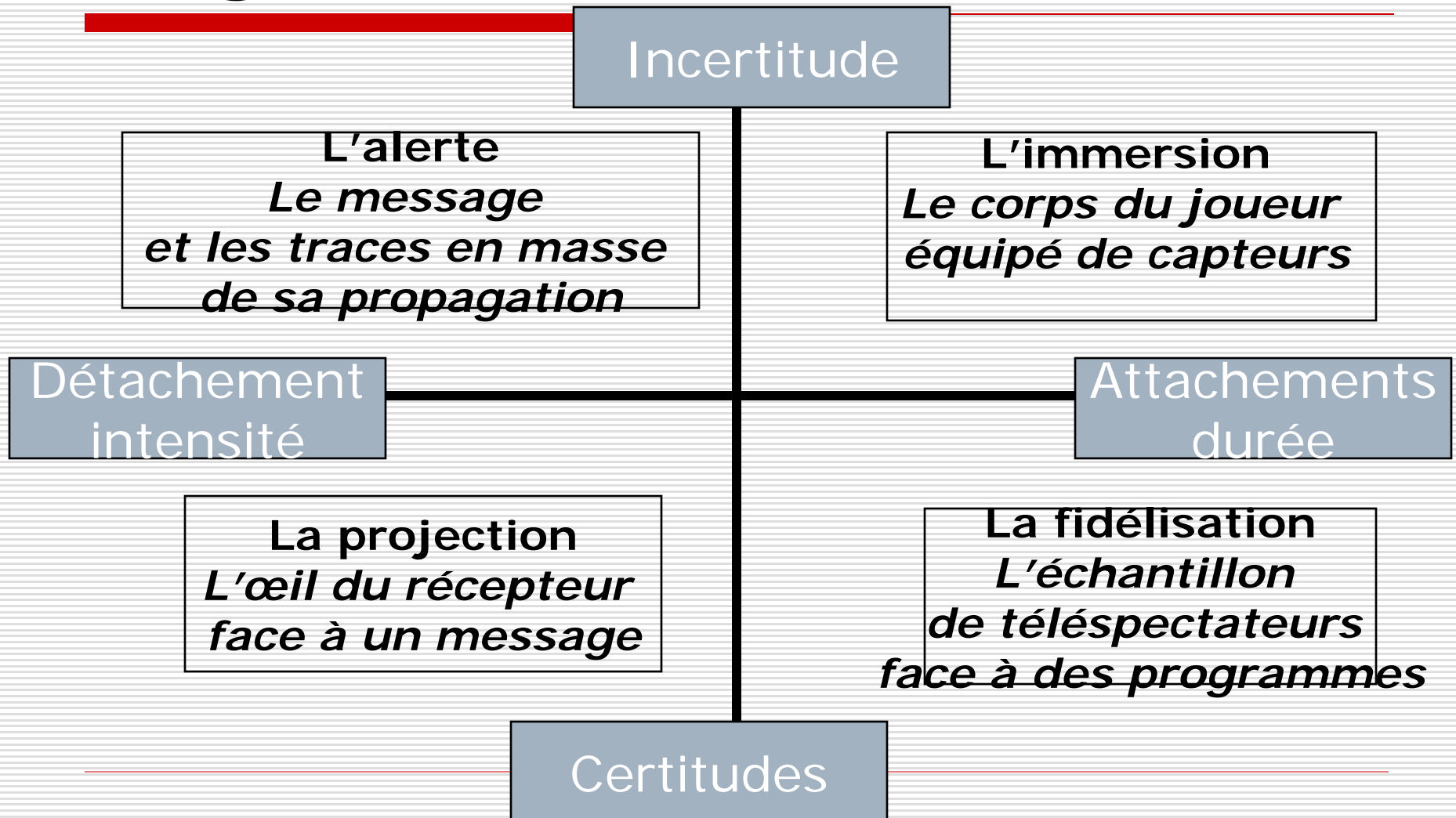
**Inputs**

Input	Value	Scale	Min	Max
Q8 adequation de l arsenal aux types d adversaires rencontres	4,60	1,00	1,00	7,00
Q17 l obligation de recharger son arme	2,14	1,00	1,00	7,00
Q25 la secondary view	2,57	1,00	1,00	7,00
Q26 le reticule	4,00	1,00	1,00	7,00
Q30 l exploitation de la spatialite des maps	4,17	1,00	1,00	7,00
Q31 les munitions et pickups	3,83	1,00	1,00	7,00
Q32 la difficulte du jeu	7,00	1,00	1,00	7,00
Q42 l exploitation de la licence	7,00	1,00	1,00	7,00
Q43 l importance de la personnalite de l avatar	6,86	1,00	1,00	7,00
Q44 les possibilites de personnalisation de l avatar	1,00	1,00	1,00	7,00
Q45 musique	1,67	1,00	1,00	7,00
Q48 les sequences d action	2,00	1,00	1,00	7,00
Q51 Les scenes de deroulement de l histoire	6,40	1,00	1,00	7,00

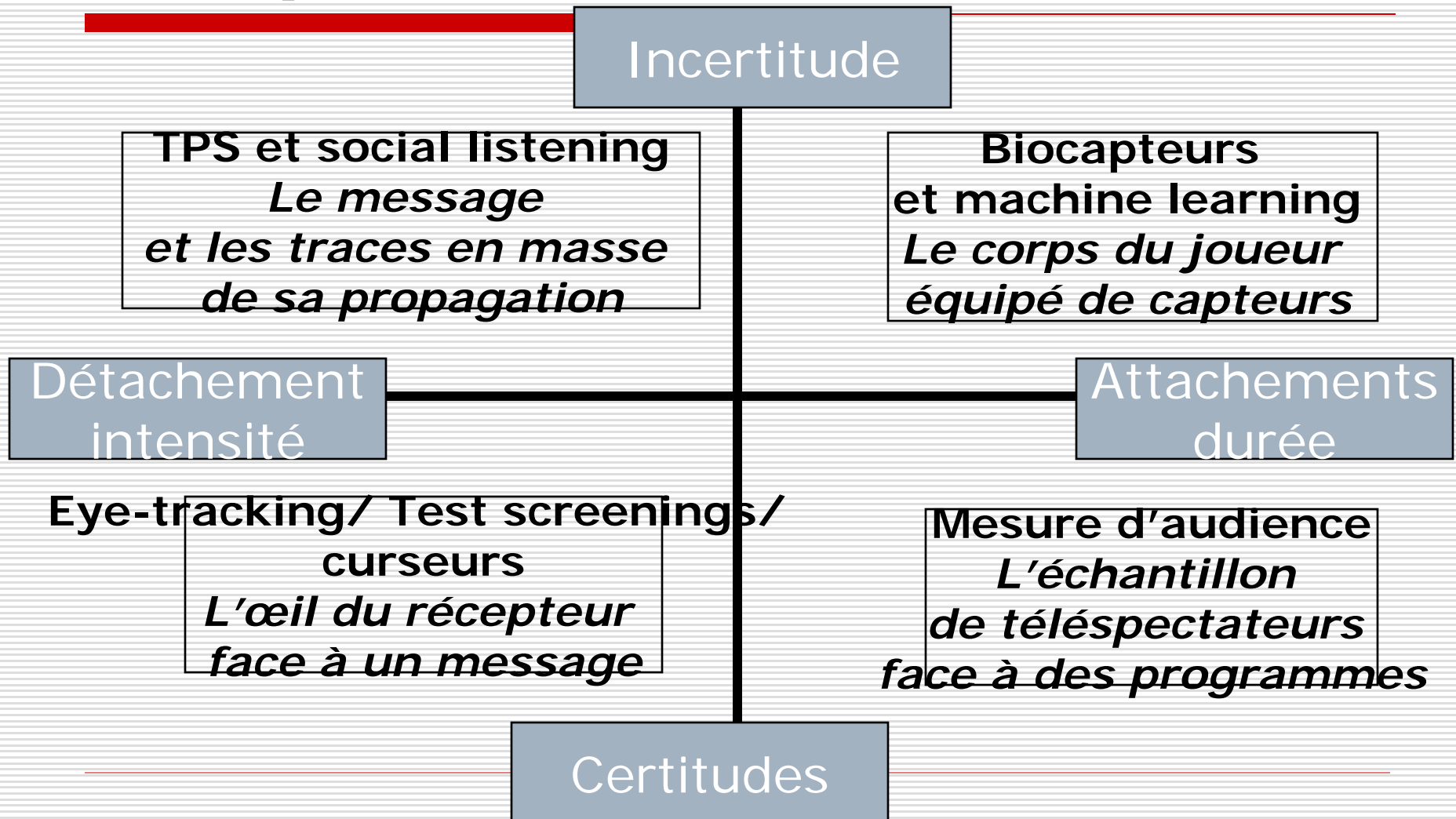
**Outputs**

Output	Prediction	Scale	Min	Max	Map
Q6 jouer a ce jeu m a deplu - plu O6_C1T_5v_4r	6,54	1,00	1,00	7,00	0,8
Q3 j ai trouve le jeu ennuyeux - captivant O3_C1_6v_4r	6,56	1,00	1,00	7,00	0,9
Q11 j ai trouve le jeu difficile - facile O11_C1T_3v_3r	4,92	1,00	1,00	7,00	1,0
Q5 l utilisation des controles est difficile - facile O5_C1T_2v_3r	6,20	1,00	1,00	7,00	1,0

# Régimes d'attention



# Des entités très différentes, des points de vue différents



# L'oligopole de l'attention numérique

---

- Qui capte ces traces d'attention?
    - **Les plates-formes GAFA (TMI)**
  
  - Qui les commercialise?
    - **Les plates-formes GAFAT (TMI)**
  
  - Qui les analyse?
    - **Les plates-formes GAFAT (TMI)**
-