

Rire Médecin

I. Création de la mascotte et son storytelling

1. Créez une mascotte attachante et immédiatement reconnaissable, et donnez-lui un nom. Justifiez.

Notre mascotte s'appelle Rigobert. C'est un être imaginaire qui n'a pas de corps physique ou réel, possédant seulement une tête, des mains et des pieds. C'est donc plus facile pour l'enfant de customiser Rigobert – il peut très bien imaginer le corps qu'il souhaite ou se concentrer uniquement sur le costume de Rigobert sans se soucier du reste.

Rigobert utilise des objets de clown et les détourne afin de les utiliser comme des parties de son corps. Celui-ci est interchangeable mais il possède une version de base comme l'idée d'un monsieur patate.

Concernant le prénom Rigobert, il a été choisi car il sonne similaire au verbe "Rigoler", rappelant le thème du Rire Médecin.

Pour ses couleurs, on a choisi des couleurs vives, ce qui est cohérent avec les valeurs du Rire Médecin, d'autant plus que le rouge est une couleur clé dans leur logo.

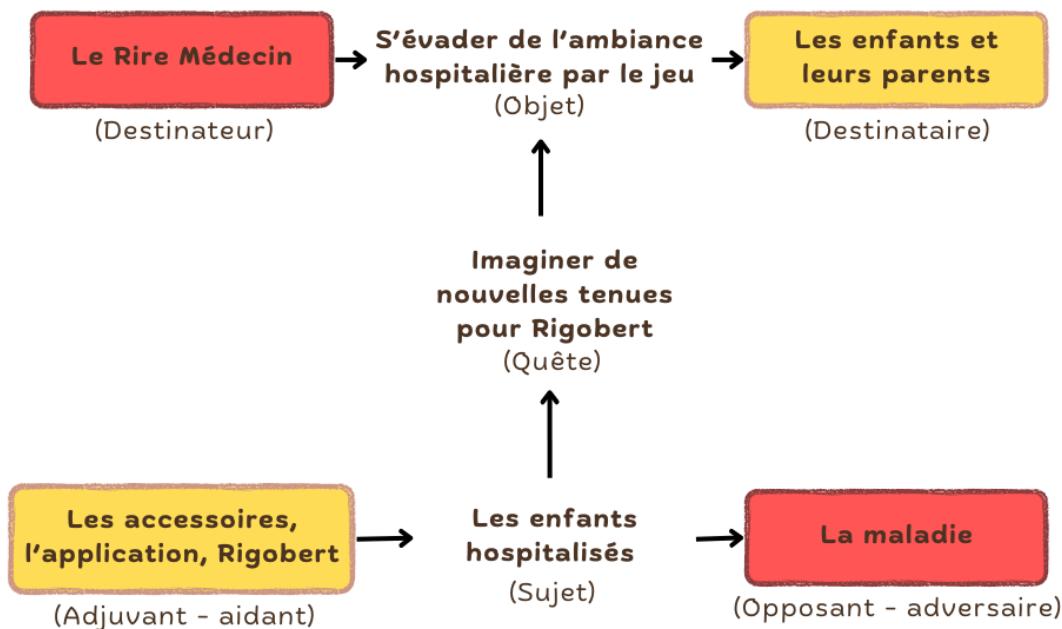


II. Storytelling

a. Schéma narratif :

- La situation initiale : Rigobert est atteint d'une maladie (non précisée pour qu'un maximum de patients s'identifient à lui) et est hospitalisé. Il se sent triste, isolé et a peur de l'hôpital et des soins. Son père, un clown renommé, lui propose de se déguiser pour se remonter le moral et se donner une image plus joyeuse.
- L'élément perturbateur : Un jour, il épuise toutes ses idées de déguisements. Cela le met en détresse.
- Le déclenchement : Il demande alors aux enfants de lui créer un/des déguisement(s), ce qui va créer de l'interaction et rendra le personnage plus réel et plus vivant.
- Les péripéties : Les enfants jouent le jeu. Ils lui envoient des dessins, des lettres, des idées. Parfois, Rigobert peut venir les voir dans leur chambre et ils choisissent ensemble des accessoires rigolos. Grâce à eux, Rigobert change tout le temps : il peut devenir pirate, cosmonaute, dragon, etc... et à chaque fois, il rit avec les enfants. Ce sont leurs idées qui le font vivre.
- L'élément de résolution : Petit à petit, les enfants deviennent créateurs et acteurs de leur propre histoire, passant de passifs à actifs. Rigobert passe de mascotte à compagnon de jeu voire un ami. Chaque déguisement est une façon de se battre, tout en gardant son sourire, contre la maladie.

b. Schéma actanciel



III. Analyse des contextes d'usage d'une mascotte (distinguer les différents publics concernés).

a. Pourquoi utiliser une mascotte pour la communication santé ?

La mascotte permet de créer un attachement sentimental et émotionnel car elle permet au patient de se projeter par rapport à lui et de le réconforter. Elle est centrale dans les activités proposées car elle met une rupture entre l'hospitalisation et le patient.

Elle permet aussi de se démarquer des autres associations offrant les mêmes services mais aussi de rester graver plus facilement dans la mémoire. De plus, elle représente les valeurs de l'association tout en sortant les enfants du cadre médical.

b. Quels sont les différents points de contact avec vos publics et comment y dérouler le storytelling de votre mascotte ?

Le public peut entrer en contact avec la marque de deux différentes manières :

- En présentiel à l'hôpital
 - Avec des intervenants comme la mascotte/clown
 - Des activités d'intérieur (exemple: dessiner, faire sa maison, etc).
- Ou en distanciel avec l'application pédagogique
 - L'appli possède un mini-jeu qui permet aux enfants de choisir l'habit de leur avatar. Il est important que chaque enfant puisse avoir son propre avatar afin qu'il se sente unique.
 - Des messages vocaux de la part de Rigobert chaque jour pour qu'ils puissent créer une relation émotionnelle directe avec lui.
 - Un carnet pour les plus âgés (type 16 – 19 ans)

IV. Guide d'entretien de l'application de jeux ludo-éducatif (ouverture et accueil du projet)

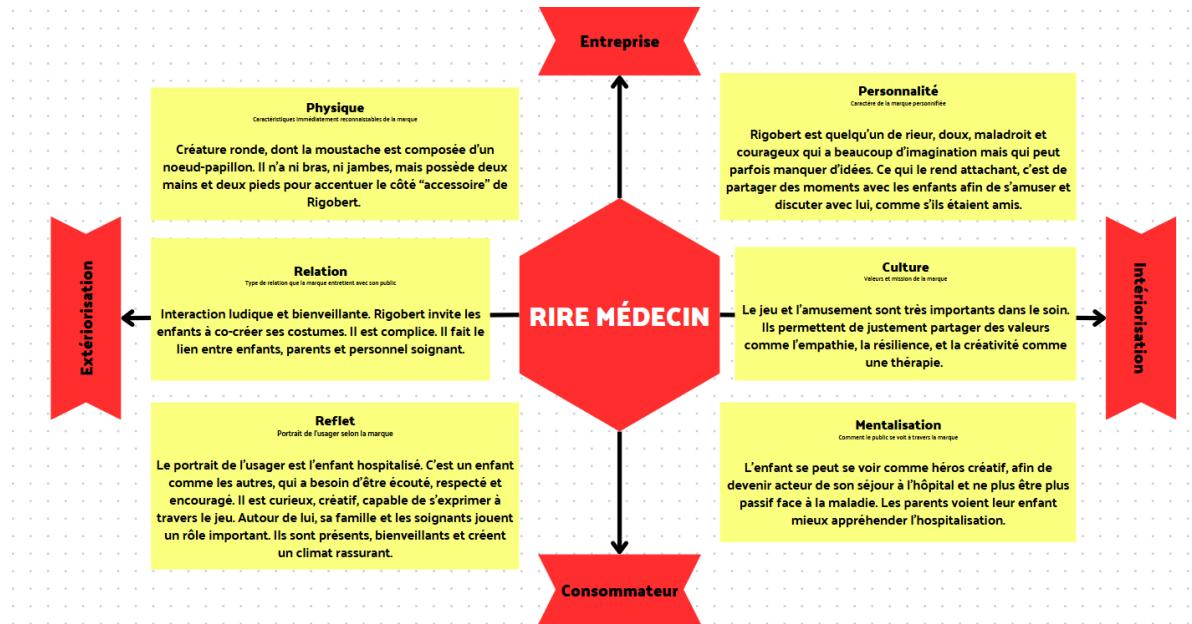
Nom de l'application: Rigobert et Moi

Elle donne une sensation de proximité et de complicité avec Rigobert, rendant le patient et Rigobert meilleurs amis.

- Quel est ton âge ?
- Est-ce que tu as déjà utilisé des applications de jeux ludiques ou/et éducatifs ?
 - Si oui, est-ce que tu en utilises régulièrement ?
- Quel(s) jeu(x) aimes-tu dans ce genre d'applications ?
- Est ce que tu as des difficultés à l'utiliser à prendre en main ?
- Est ce que tu préfères jouer seul ou en multijoueurs? L'interaction avec d'autres joueurs est-elle importante pour toi ?
- Combien de fois communiques-tu avec ta famille?
 - Quels outils utilises-tu pour ça ?
- Penses-tu qu'une mascotte peut améliorer ton expérience sur cette application, ou bien ça ne changerait rien à ton expérience ?

V. Modèle des attentes : Comment se matérialise l'image d'une organisation ? A quelles attentes répond-elle ? Quels que soient les messages que la marque communique, sa perception est en effet toujours déterminée par le consommateur.

PRISME IDENTITÉ DU RIRE MÉDECIN



L'image du "Rire Médecin" se matérialise par sa mascotte et à son storytelling mais aussi par les activités mis en place afin de rendre l'hospitalisation des jeunes et des jeunes enfants plus tolérable voir amusant, c'est-à-dire de leur permettre de s'évader du cadre de l'hôpital, sans pour autant pour faire oublier la maladie: son objectif est d'aider à la traverser autrement. Il permet aux enfants de souffler un peu, de créer, de rire, de s'évader et de rester des enfants malgré tout.

Le message communiqué est simple: l'enfant, à l'hôpital, peut rire, rêver, inventer. Rigobert est là pour rappeler aux enfants qu'ils ne sont pas seuls, et que leur imagination est plus forte que la maladie.

ADAPTATION MODÈLE KANO :

1 - Les attentes de base

- Facilité d'utilisation : Il faut une interface simple et adaptée aux enfants de très jeunes âges.
- Présence de jeux et activités : L'application doit divertir l'enfant, sinon elle perd tout intérêt.
- Sécurité & confidentialité : Données non collectées / navigation sécurisée / pas de publicité.
- Présence de la mascotte Rigobert : La mascotte est l'élément le plus important de l'univers narratif.

2 - Les attentes proportionnelles

- Qualité des contenus ludo-éducatifs : L'appli possède des jeux variés et des activités stimulantes, ce qui encourage la créativité.

- Personnalisation des déguisements de Rigobert : Plus l'enfant peut interagir et créer, plus il est impliqué.
- Accessibilité sur tablette/hôpital sans Wi-Fi : La fonctionnalité hors-ligne est assez importante dans un contexte hospitalier.
- Suivi narratif (histoire, progression) : Il permet de renforcer un lien émotionnel entre Rigobert et les enfants.

3 - Les attentes attractives :

- Interaction avec d'autres enfants (partage de costumes, messages audio via la mascotte) avec l'application : ce qui crée du lien social même en chambre isolée.
- Réalité augmentée (Rigobert dans la chambre via la caméra) : grâce à l'immersion augmentée, les enfants peuvent voir Rigobert à tout moment, qu'il soit en costume ou non.
- Messages vocaux personnalisés de Rigobert : ce qui va créer une relation émotionnelle directe.
- Activités partagées en famille (lecture, quizz, mini-jeux à deux) : Peut renforcer les liens parents-enfants pendant l'hospitalisation.

