

EAAE · ALGORITHME ÉCONOMIQUE

Theorie - ALGORITHME : CYCLE ÉCONOMIQUE ET CINÉTIQUE

ôter en les instincts marketing et consommation, sélectionner les probabilités conséquentielles,
ajouter les points de vue locaux et inspirations globales

Source → Activation → Interaction → Stabilisation → Réactivation → Boucle



1. Source

Identifier une source initiale :

- énergie
- mouvement
- intellect
- matériau
- besoin
- manque
- désir
- rareté

2. Activation

Déclencher un mouvement depuis cette source :

- déplacement
- transformation
- interaction
- perception
- organisation
- création

3. Interaction

Mettre cette source en relation avec :

- un individu
- une entreprise
- une plateforme
- un marché
- une communauté
- un système technique

4. Si Stabilisation

Transformer le mouvement en forme exploitable :

- service
- logiciel
- interface
- contenu
- donnée
- outil
- protocole
- accès

5. Attribution

Identifier les attributs :

- valeur
- rareté
- utilité
- audience
- coût
- fréquence
- intensité
- potentiel de réactivation

6. Organisation

Classer l'élément selon :

- ce qui existe
- ce qui n'existe pas encore
- ce qui est activable
- ce qui est latent
- ce qui est monétisable
- ce qui est redistribuable

7. Conversion

Transformer la valeur en cycle économique :

- produit en vente donc argent
- abonnement donc argent
- licence donc protection intellectuel
- publicité en contenu puis en argent
- commission en structure/contrat puis en argent
- sponsoring en relation de confiance et en argent
- argent en accès premium en invitation, puis en service
- redistribution interne en cinétiques

8. Redistribution

Réinjecter une partie de la valeur vers :

- créateurs
- utilisateurs
- entreprises
- partenaires
- infrastructure
- amélioration logicielle

9. Réactivation

Utiliser la redistribution pour générer un nouveau mouvement :

- nouveau contenu
- nouvelle création
- nouvelle interaction
- nouvelle donnée
- nouvelle demande
- nouveau marché

10. Boucle

Si le mouvement produit encore une valeur :

retourner séquence 2.

Sinon :

archiver, transformer ou fusionner avec un autre cycle.

Toujours vers le design de cycles positifs dont la valeur sociale est améliorée et non limitée, créative, et ajustée.