

Noam Atlas  
Marine Carpe  
Salwa Haddach  
Capucine Martin

# Projet SI28 : FakeBook





# Table des matières

<b>Table des matières</b>	<b>2</b>
<b>Synopsis</b>	<b>3</b>
Concept	3
Public-cible	3
Objectifs	4
<b>Cahier des charges</b>	<b>5</b>
Utilisation des ressources médias	5
Structuration du contenu	5
Navigation entre les grains	5
Interactivité	6
Choix techniques	6
<b>Scénario</b>	<b>7</b>
Introduction	7
Personnages	7
Liam	7
Pierce	7
Le lecteur-joueur	7
Nate	8
Ally	8
Chapitrage	8
Script	8
<b>Story-board</b>	<b>9</b>
Interface & style graphique	9
Fonctionnalités	10
<b>Conclusion</b>	<b>11</b>



# Synopsis

## Concept

Vous incarnez une personne qui se connecte sur un service de messagerie et découvre qu'elle a reçu un message d'un jeune homme inconnu. Il s'avère qu'il s'agit en vérité d'un ami à vous, qui a pris l'identité d'une autre personne, dans le but de faire une farce. Mais ce qui s'annonçait simplement comme une petite plaisanterie prend un tournant beaucoup plus grave, car la personne dont votre ami a volé le nom a disparu il y a quelques temps. Serait vous en mesure de faire toute la lumière sur cette histoire ? Il vous faudra conseiller votre ami sur les bonnes actions à réaliser, et franchir les obstacles sur le chemin qui mène à la vérité.

Notre concept de récit interactif se présente sous la forme d'une smart-fiction à l'instar de Lifeline (et ses suites écrites par Dave Justus et initialement publié sur iOS en 2015 puis porté sur Android); ou plus récemment avec Enterre-moi, mon Amour (iPhone/iOS, 2017, Playdius Entertainment) plus sérieux, qui s'engage à traiter du sujet de la crise des migrants ayant éclaté en 2010, d'une manière unique, originale et poignante. Ces deux smart-fictions utilisent l'interface et les fonctionnalités de messageries instantanées présentes sur nos téléphones modernes, tel le smartphone, pour immerger le lecteur-joueur au sein de l'intrigue, faisant de lui un personnage clé. Dans ces deux exemples de smart-fiction le personnage principal, Taylor dans Lifeline et Nour dans Enterre-moi, mon Amour, sont guidés dans leur action par le lecteur-joueur en communiquant et en interagissant directement avec eux.

## Public-cible

Il s'agit d'un jeu tout public, cependant il s'adresse principalement à des adolescents ou jeunes adultes en quête de frissons. En effet, les "smart-fictions" sont des jeux très populaires au sein des 12-18 ans, ce même public qui est également très actif sur les réseaux sociaux et donc s'identifie plus facilement. Notre jeu pourrait ainsi permettre de les sensibiliser aux divers dangers de ces derniers. Il vise également un public plus âgé, favorisant alors la prise de conscience de la situation des plus jeunes pour les adultes. Le jeu pourrait être, dans une mesure plus nuancée tout de même, un outil de communication



et de dialogue entre les parents et les enfants (ou encore entre enseignants et équipe pédagogique et les élèves).

## Objectifs

Au travers du jeu, nous souhaitons bien sûr divertir mais aussi prévenir. Le côté plaisant sera apporté par l'aspect entraînant du jeu qui nous plonge au cœur d'un récit palpitant, composé d'une succession de dialogues, plus réalistes les uns que les autres. La morale, elle, viendra avec la fin de l'histoire et les conséquences des actes du joueur-lecteur. Elle permettra ainsi de sensibiliser à la notion d'identité numérique et d'usurpation d'identité. Il nous amène à repenser notre présence sur internet et aux traces que l'on peut laisser sur le net. Il est à noter que cet aspect n'intervient que très tardivement dans le jeu, et que finalement, l'usurpation d'identité devient un outil utile et nécessaire pour aller au bout de l'histoire : il devient alors difficilement crédible de véritablement condamner une telle pratique, puisque c'est en elle que réside le jeu et son intérêt.



# Cahier des charges

## Utilisation des ressources médias

Notre projet étant une application qui simule un système de messagerie instantanée, il en reprend la majorité des codes : le graphisme doit être assez épuré pour permettre une lisibilité facilitée des différentes fonctions ; les images seront assez peu présentes, sauf pour les photos de profil de notre principal interlocuteur ; les sons sont assez présents, à chaque nouveau message de notre interlocuteur, puisque ce sont eux qui vont permettre une immersion plus importante du lecteur, annonçant la reprise du récit.

## Structuration du contenu

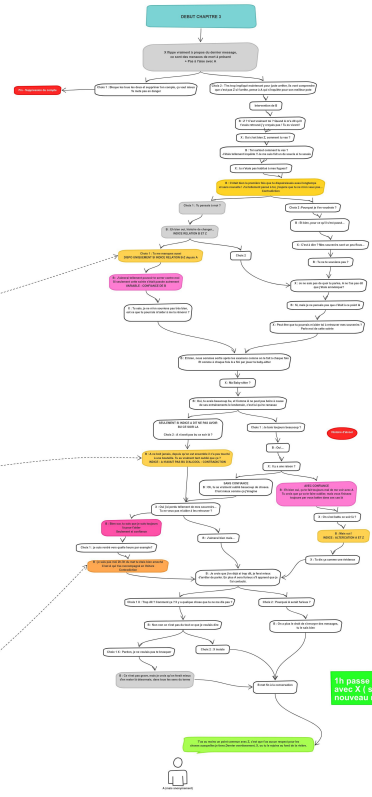
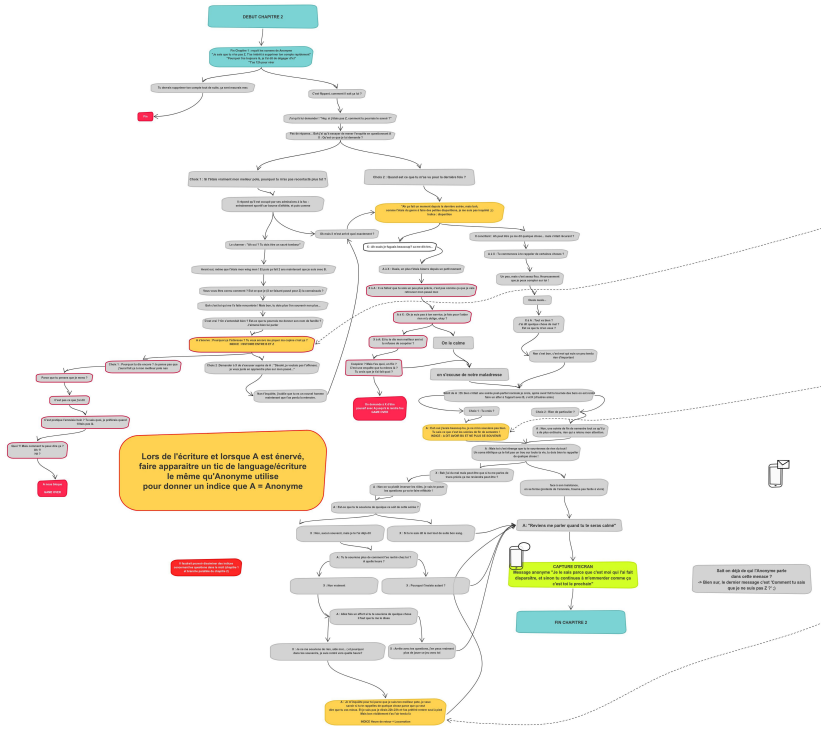
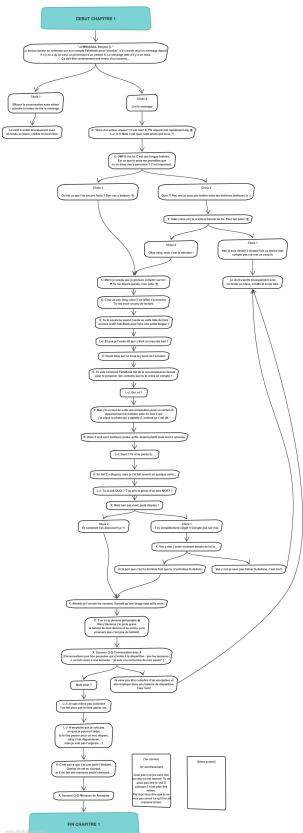
On symbolise une série de messages définis comme un grain de contenu. Entre ces petits morceaux de conversation-grains, le joueur-lecteur devra faire un choix qui lui amènera un autre grain de contenu, différent selon la décision prise. Les grains s'ajoutent les uns les autres puisque tous les messages reçus, donc les grains auxquels on a accédé par le passé, s'ajoutent les uns aux autres et seront toujours disponibles. À l'inverse, certains grains ne seront jamais consultés par l'utilisateur car accessibles uniquement après une décision précise que le joueur n'aura pas effectuée.

## Navigation entre les grains

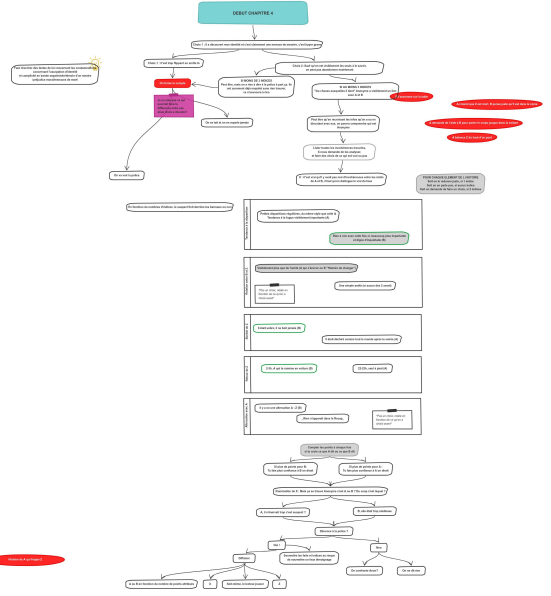
La navigation entre les grains sera donc arborescente, avec un passage obligé par le grain parent pour accéder au grain suivant. On a également une navigation hypertexte dans la mesure où en cliquant sur chaque contact, on a ensuite accès à tous les messages envoyés jusque là, et donc à plusieurs conversations en parallèle.

## Interactivité

Il s'agit majoritairement d'une interactivité de choix, puisqu'on va régulièrement questionner le joueur-lecteur sur des décisions qu'il doit prendre et celle-ci influencent



**Ih passe et A découvre que B a parlé avec X (sa fille) et B a parlé avec X (sa fille) -> Un nouveau message de menace apparaît**





directement la tournure du récit. On a également une partie interactivité de navigation, puisque l'utilisateur sera amené à sillonner entre les différentes conversations pour rassembler les différents éléments importants à la construction de l'histoire.

## Choix techniques

Nous avons décidé de réaliser notre fiction interactive sur Twine 2.0, un outil de développement et de création de récits interactifs dont l'environnement de développement est une représentation visuelle de la structure hypertexte, à l'aide d'une "node map" (carte de nœuds). Une histoire interactive se compose alors de "passages", blocs de texte reliés entre eux par des liens hypertextes. Le format de l'histoire utilise la bibliothèque Harlowe pour écrire notre histoire sur Twine puisque c'était la seule qui permettait de facilement garder l'historique de la conversation avec un minimum de programmation.

Afin d'intégrer les codes d'une messagerie instantanée, comme la disposition des messages, la couleur des bulles, le défilement automatique vers le message le plus bas... Nous avons également utilisé les technologies Javascript et CSS. Cela nous a notamment permis d'insérer des bulles d'attente, des photos, des bulles de messages dont l'aspect évolue en fonction des choix que l'on fait..

Comme Twine n'intègre pas encore d'espace de travail collaboratif, la structure du scénario a été faite dans un premier temps sur le site web "sketchboard.me" qui permet de faire une première ébauche de la carte de nœud collaborativement avant de la transcrire sous Twine 2.0.



# Scénario

## Introduction

Le scénario a été entièrement rédigé à l'aide d'un "sketchboard" participatif, qui a permis de représenter facilement l'arborescence du récit. Celui-ci, qui regroupe l'ensemble de l'histoire, sans être entièrement rédigée, car il s'agissait surtout de définir les grandes lignes du récit et de l'arborescence. Le texte fut étoffé lors de la rédaction complète des conversations sous Twine.

## Personnages

### Liam

Liam est l'un des personnages principaux du récit interactif. Liam est un ami que l'on a perdu de vue assez récemment. Après un long moment d'absence, il essaye de nous contacter via FakeBook sous l'identité d'un certain Pierce, en nous suppliant de l'aider après qu'il ait reçu des messages de menace d'un compte anonyme.

### Pierce

Pierce est la personne dont Nate a pris l'identité. C'est à travers le compte de Pierce que Nate va être capable de dialoguer à la fois avec nous, mais également avec le cercle d'amis de Pierce et ainsi comprendre qui il était réellement et éclaircir certains mystères.

### Le lecteur-joueur

Le Lecteur-joueur est le personnage incarné par l'utilisateur. Il guide Nate dans ses dialogues avec l'entourage de Pierce.

### Nate

Il est le meilleur ami de Pierce, et le premier personnage avec qui Liam rentre en contact, toujours avec le compte volé. C'est un jeune homme assez tendu et qui semble





s'énervent facilement. Il faut toutefois savoir composer avec ses humeurs car il détient de précieuses informations

## Ally

Ally est une amie de Pierce, mais également la petite amie de Nate. Elle se manifeste plus tard dans le récit, et est celle qui déclenche véritablement l'enquête, en mettant en lumière des contresens entre ses propos et ceux de Nate.

## Chapitrage

Chapitre 1 : Introduction au jeu et explication de la situation

Chapitre 2 : Conversation avec Nate, première version de l'histoire

Chapitre 3 : Conversation avec Ally, seconde version de l'histoire

Chapitre 4 : Revue des indices et choix de l'issue du récit en fonction de ce dernier

## Script

Le script est intégralement disponible en annexe. L'annexe 1 présente le chapitre 1. Les autres chapitres sont mis sous forme de fichier s'ouvrant sur Twine. Il faut ensuite utiliser la fonction *Voir l'épreuve de correction* pour pouvoir lire le script.

Note : Dans le script, *him* correspond à notre ami Liam qui a pris l'identité virtuel de Pierce. *Me* correspond aux messages du lecteur-joueur.



# Story-board

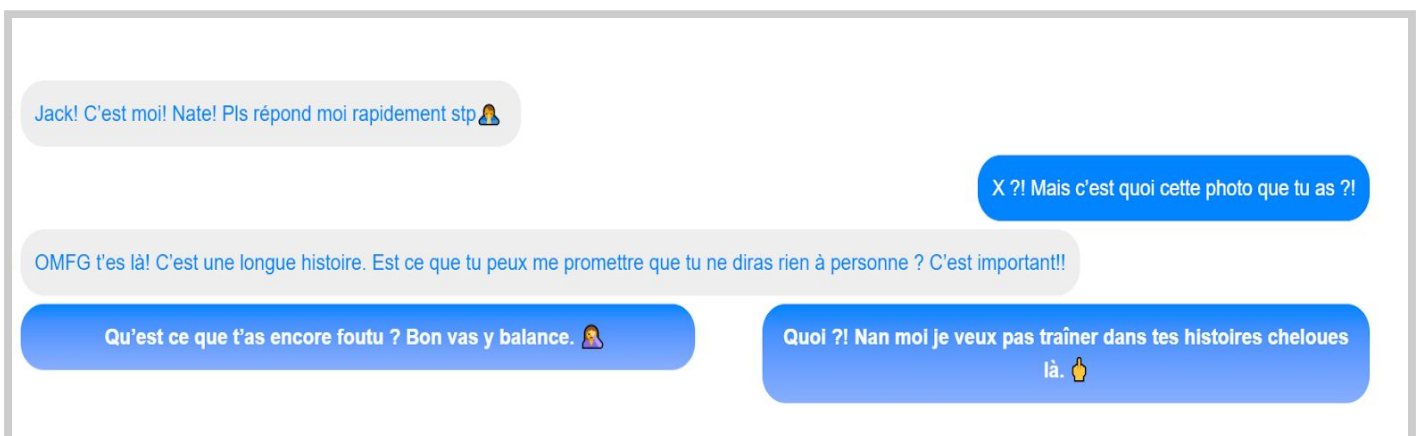
## Interface & style graphique

Pour l'interface, nos choix se sont portés sur des visuels épurés, dénués de futilités, afin de se concentrer sur les messages. De plus, pour notre logo et les couleurs principales utilisées, nous avons décidé de détourner l'identité visuel de Facebook. En effet, l'idée première était de jouer sur les travers des réseaux sociaux et leurs risques. Nous souhaitons donc plonger le joueur dans un univers qu'il connaît bien, et lui faire comprendre ses travers.

Nous avons choisis d'adopter un style 2D, à l'image des messageries instantanée déjà existante (entre autre messenger qui aura été notre plus grande inspiration). L'écriture des message a été représenté par des bulles comme ceci :



De plus, suite à des remarques constructives de nos camarades, nous avons choisi de modifier le design des choix possibles proposé au joueur. En effet, les réponses proposées à l'utilisateur s'afficheront désormais sur l'entièreté de la ligne afin d'éviter toute ambiguïté et de rendre l'expérience utilisateur la plus fluide possible.





Nous avons également choisi d'ajouter une dimension sonore, afin d'augmenter l'immersion du joueur au sein du jeu. Le son utilisé est identique à la notification Facebook. Une confusion pourra être instauré au niveau de ce dernier ne sachant plus si la notification vient de FakeBook ou de Facebook et augmentera d'autant plus son implication.

## Fonctionnalités

La liberté du lecteur est restreinte dans la mesure où son seul pouvoir sur le déroulement de l'histoire sera de cliquer sur les réponses proposées ou encore de remonter sur les messages envoyés précédemment à l'aide d'un scroll.



## Conclusion

Ce projet, résultat d'un semestre de travail, nous a permis de réfléchir à la place du joueur et explorer les possibilités de l'interaction. Pour cela, nous avons découvert de nouveaux outils, comme Twine. Ce logiciel nous a beaucoup aidé pour plonger le joueur dans un univers qu'il connaît bien : celui de la messagerie instantanée.

De plus, nous avons voulu exposer la littérature numérique de manière ludique. L'idée principale derrière notre jeu c'est de mettre en avant la valeur d'un dialogue écrit, avec une personne qu'on ne peut ni voir, ni entendre. Comment être sûre de l'identité de notre interlocuteur? Est-ce que je peux avoir confiance? Nous avons voulu inviter le joueur à se poser ces questions.

Ainsi, ce projet a été formateur pour tout le groupe, puisqu'on a pu apprendre de nouvelles technologies et mettre en avant une forme d'interactivité qui nous touchait particulièrement. Enfin, nous voulons remercier Monsieur Bouchardon ainsi que tous les étudiants de notre TD qui nous ont aidés afin d'améliorer et d'enrichir notre projet.