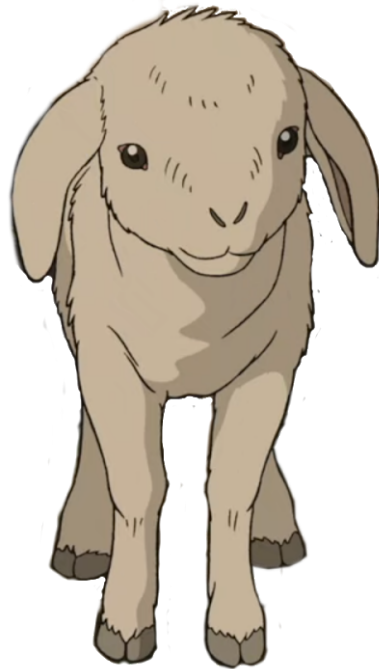


RAPPORT PROJET SI28

P20



Sortir de son troupeau

Jaillant Paul - Arthur Trigolet - Joanna Tran - Noël Fol - Henri Ceccaldi

Sommaire

1. Concept.....
2. Public-cible.....
3. Objectifs.....
4. Formes et degrés d'interactivité.....
5. Choix techniques et difficultés.....
6. Scénario& personnages.....
7.Ressources médias.....
8.Bilan et Améliorations possibles.....

1. Concept

Selon le lanceur d’alerte Eli Pariser, tout internaute est confiné dans ce qu’il nomme des “bulles de filtres”, c’est à dire un cocon intellectuel bien douillet qui favorise fortement l’ancrage de notre propre opinion dans notre cerveau sans jamais la remettre en question. En effet, en s’appuyant sur nos données de navigation et personnelles (géolocalisation, micro etc.), des [algorithmes](#) sélectionnent à notre insu presque tout le contenu de notre page web, laissant très peu de place à l’aléatoire. Ainsi chaque internaute accéderait à une version significativement différente du web avec un panel de choix en réalité très restreint et optimisé pour sa personnalité supposée. L’utilisation que nous avons des réseaux sociaux (Facebook, Instagram, Twitter), et autres médias 2.0 (Netflix, Youtube), nous conduit donc vers un isolement intellectuel très confortable.

Ce processus peut s’avérer parfois être très pratique mais également abrutissant et dangereux car il nous enferme dans une chambre d’écho, dans laquelle l’information, les idées, ou les croyances sont amplifiées ou renforcées par la communication et la répétition.

Notre projet, sous la forme d’un récit interactif, prend ce phénomène à contre pied et place l’utilisateur face à des avis, des opinions, des appétences contraires aux siennes. Les thématiques sociales, environnementales et politiques sont abordées à travers cette aventure. Celle-ci visera à nous faire prendre du recul sur nos opinions et à faire preuve de tolérance lors d’une rencontre avec un avis divergent au nôtre.

2. Public-cible

Ce projet est destiné à tous les publics, et pourra être consulté sur ordinateur (et potentiellement support tactile). Il est réellement intéressant surtout à partir de l’âge auquel s’affirment nos idées et notre vision des choses. Nous le conseillons particulièrement aux personnes qui campent souvent sur leurs positions et qui ont du mal à changer d’avis, ainsi qu’à tous ceux qui souhaitent élargir leur perception du monde.

Au départ, l’utilisateur ne saura pas qu’il sera évalué, mais comprendra au fil de l’histoire que pour arriver à ses fins, son personnage (auquel nous espérons que le lecteur s’identifiera) devra faire évoluer sa mentalité et finalement gagner en ouverture d’esprit.

3. Les Objectifs

Le principe d'utiliser les choix contre-intuitifs va nous permettre de faire comprendre à l'utilisateur qu'il faut parfois choisir la réponse qui nous paraît (ou nous paraissait, en fonction de l'avancé dans le jeu) être la mauvaise, pour pouvoir avancer dans le jeu.

A la fin du jeu, nous souhaitons donc que la vision du monde de l'utilisateur se soit élargie, et que cela lui ait fait réfléchir sur diverses thématiques socio-politiques, voire les remettre en question. Notre but n'est pas que l'utilisateur change d'opinion (car c'est presque impossible en quelques minutes) mais surtout de le confronter à des idées nouvelles auxquelles ils n'aurait probablement jamais rencontrer dans sa bulle de filtre.

Ensuite, le second point qui nous semble primordiale est de pousser les étudiants (surtout de l'UTC très peu politisés) d'avoir un esprit critique sur les enjeux socio-politique d'actualité. Le but serait également qu'il puisse être capable de défendre son avis face aux arguments opposés sa vision.

Finalement nous aimerions montrer qu'un humain est capable de tout pour l'amour, quitte à se réinventer lui même (ou bien à mentir), et relativiser l'importance qu'on attache à certaines valeurs.

Notre récit est donc ambitieux d'être multifonctionnel, et ferons notre possible pour qu'il soit à la hauteur de nos espérances.

4. Formes et degrés d'interactivité

La principale forme d'interactivité de ce projet est bien évidemment le fait de choisir sa réponse parmi plusieurs suggestions. Cela permet d'adapter l'histoire selon le bon vouloir de l'utilisateur. Toutefois, il s'ajoute à cela des images et sons relatifs aux différentes scènes, qui permettent une meilleure immersion dans l'histoire.

Au commencement de notre projet a été évoquée l'idée d'établir une jauge "d'ouverture d'esprit" de l'utilisateur. Cela aurait été une forme poussée d'interactivité entre l'utilisateur et la machine puisque celle-ci serait allée jusqu'à jauger et juger de la personnalité de l'utilisateur en fonction des choix de ce dernier au niveau de l'interface.

Toutefois lorsque notre projet a mûri, et notamment après que nous ayons chacun travaillé sur le scénario et donc fait nous mêmes évolué nos avis sur les thématiques étudiées, cela nous est apparu impossible de quantifier un tel concept. Ce degré d'ouverture est subjectif à chacun, le concept même d'ouverture l'est d'autant plus, et classer les réponses binaires (ouvert

d'esprit/fermé d'esprit) va finalement à l'inverse de l'objectif de ce projet. Mettre en place un algorithme permettant de "juger" l'utilisateur aurait été une forme inédite d'interactivité mais questionnable éthiquement, c'est pourquoi nous n'avons pas conservé l'idée.

Dans la même catégorie, nous pensions dans un premier temps opposer les suggestions de réponses entre elles, et faire apparaître à l'utilisateur celle étant opposée à celle choisie. Mais ici encore les idées ont toutes leurs points communs et divergences, et ne sont pas diamétralement opposées. C'est pourquoi, afin de tout de même confronter l'utilisateur à des idées qui ne sont pas les siennes, nous avons fait évoluer le format en proposant plutôt des réponses créant le débat entre l'utilisateur (mouton) et les autres animaux.

5. Choix techniques et difficultés

a) Choix techniques

Le premier choix, probablement le plus naturel, a été le choix le plus de la plateforme: Twine. Compte tenu de la forme du projet, Twine était la solution la plus simple pour construire un récit interactif.

Ensuite il a fallu écrire toute l'histoire. La situation étant assez compliquée (crise sanitaire), nous avons choisis ensemble d'écrire chacun une partie de l'histoire en se répartissant les thèmes abordés (voir partie Scénario). Nous nous retrouvions les mercredis pendant l'heure de TD, afin de mettre en commun si besoin et d'avancer tous ensemble sur le projet.

CHOIX SON

Etant donné la taille du Twine, faire un fichier son à chaque scène étant bien trop long. Nous avons donc préféré mettre une bande son traduisant le lieu où notre mouton se trouve, rendant ainsi l'histoire un peu plus vivante.

b) Difficultés

La première difficulté est énoncée dans la première partie Choix Techniques : la crise sanitaire qui nous obligeait à faire ce projet à distance. Chacun ayant écrit sa partie de l'histoire de son côté, il a fallu toutes les mettre en commun et en obtenir une suite logique.

La prise en main de l'outil Twine était également une difficulté, arriver au résultat que l'on veut, nous a obligé à apprendre, comprendre et savoir utiliser le langage CSS. Les tutos disponibles grâce à SI28 nous ont d'ailleurs été grandement utiles.

Pour la partie média, comme notre histoire parle d'animaux, il a fallu des photos d'animaux. Cependant le problème était d'avoir une charte graphique cohérente, des animaux aux traits de crayon qui se ressemblent. Noël avait ouvert le bal lors de la démonstration avec des grenouilles tirées du film *Le voyage de Chihiro* de Miyazaki. Nous avons donc gardé cette charte graphique en récupérant des animaux tirés d'autres films de Miyazaki ou Wes Anderson pour le renard.

6. Scénario et personnages

a) Présentation globale du récit:

Notre personnage principal, un mouton issu d'un troupeau, se retrouve désemparé lorsqu'il découvre que sa brebis a disparu du troupeau.

Dans un premier temps nous découvrirons la vision du monde de ce mouton avant son voyage, et influencée par les autres moutons du troupeau, à travers des dialogues entre eux, afin de situer ses premières opinions sur la vie de la forêt.

Ensuite ce mouton part à la recherche de la brebis en dehors de son enclos, dans la forêt dans laquelle il croise la route de nombreux animaux qu'il n'avait jamais vu, qui vont présenter des problématiques sociétales auxquelles le mouton pourra réagir. Sa quête va lui permettre de découvrir la forêt et ses animaux et se faire son propre avis sur le monde qui l'entoure.

Il aura donc affaire aux chiens de garde (policiers) qui sous les ordres du berger (Etat) feront tout pour l'empêcher de quitter le troupeau, afin de sortir de son enclos. Il croisera également un mouton multicolore, rejeté du troupeau dès sa plus tendre enfance et fera face à un loup décidé à le manger par principe (racisme), mais essaiera de le convaincre que ce n'est pas parce que c'est un mouton qu'il faut le manger pour autant, et réussira peut-être à s'en sortir indemne.

Au cours de son périple il passe également par une mare de grenouilles intelligentes, possédant de nombreuses connaissances (scientifiques) mais formant par conséquent une communauté auto-centrée. Il rencontre aussi un ours polaire dont qui a migré dans la forêt suite à la fonte de sa banquise (écologie low tech). Cependant il remettra en question cette interaction lorsqu'il fera la rencontre d'un colibri (écologie des petits gestes).

Les histoires auxquelles accèderont l'utilisateur seront influencées par les réponses qu'il aura donné au départ. Par exemple le déroulement de l'histoire sur l'écologie est influencé par ces réponses.

La fin du récit est déterminée par les questions posées en introduction, selon l'opinion de l'utilisateur sur le concept de "destin", deux cas de figures seront présentées. Ainsi, quelqu'un de déterministe se verra proposer une fin aboutissant à une révolution menée par le mouton, tandis qu'un utilisateur indéterministe sera mené à une fin où le mouton découvre que sa brebis a été menée à l'abattoir. Le but étant de confronter l'utilisateur à des situations remettant en cause sa vision de la destinée.

b) Choix des personnages:

Les animaux que le mouton rencontre au cours de son voyage ont été choisis de manière à symboliser les acteurs majeurs des sujets que l'on a choisi de traiter.

Histoire sur la violence entre l'état et le citoyen

Chien de garde = Police, qui fait respecter la loi de l'état, représenté ici par le berger, son rôle étant de maintenir l'ordre ici, il n'hésite pas à user de menaces voir de violences pour faire respecter les lois.

Mouton = Le citoyen, qui ici veut sortir de son enclos et donc transgresser la loi du troupeau pour retrouver sa bien aimée. Pour parvenir à son but qu'il juge juste il peut choisir de débattre avec la police ou bien d'user lui aussi de la violence s'il le juge nécessaire.

Histoire sur la recherche

Grenouille Doncharbou = Chercheur dont les recherches ne sont pas orientées vers le profit, il préfère rester à l'écart des autres dans sa tour d'ivoire.

Grenouille Antoine Tipeu = Chercheur qui veut faire du profit avec ses recherches, il veut réformer la recherche pour donner du fond aux projets les plus lucratifs.

Histoire sur l'écologie:

Ours polaire= écologiste low-tech, qui prône le retour à des technologies plus simples, respectueuses de l'environnement et moins coûteuses, en opposition au high-tech qui cherche à développer des technologies toujours plus élaborées et utilisant beaucoup de ressources, notamment à l'élaboration.

Colibri = Représente “l’écologie des petits gestes”, qui consiste à respecter l’environnement en faisant des actions faisables à l’échelle individuelle, par exemple le tri des déchets.

Écureuils = Capitalistes, qui produisent à grande échelle sans se soucier de leur impact sur leur environnement.

Histoire sur la méritocratie

Renard = Pense que chacun doit travailler pour mériter ses biens, ainsi ses études et son travail justifient le fait qu’il vive dans le luxe tandis que d’autres doivent se contenter d’habitats plus modestes

Fourmi = Elle explique que chacun a la même importance dans la société, ainsi chez lui les fourmis forment un tout où chacun est récompensé de la même manière peu importe son rôle

Ver de terre = Le ver de terre symbolise le travailleur que l’on considère comme remplaçable car peu qualifié, ses amis ont été tués bien qu’ils aient un rôle important dans l’écosystème parce que les humains ne se soucient pas de ces individus et pensent qu’ils sont facilement remplaçables.

Écureuils = Ce sont les capitalistes qui dirigent une vaste entreprise (ici l’usine de gland). Ils font beaucoup de profits et accumulent beaucoup de richesses car ils considèrent que ce sont eux qui ont pris le risque de créer l’usine de glands.

Raton-laveur = Ouvrier dans l’usine de glands. Il travaille dur tous les jours au point que sa santé en est affectée, mais il ne gagne pas autant que ses dirigeants car il n’est pas décisionnaire.

Histoire sur le racisme:

Mouton multicolore = Représente la personne discriminée, il est exclu de son troupeau à cause de sa fourrure différente de celle des autres moutons.

Loup= Représente le suprémaciste, il est convaincu qu’il peut manger le mouton car il lui est supérieur, il n’a jamais remis en cause son statut supposé.

7. Ressources médias

Textes: Scénarios écrits de toutes pièces par nos soins, idées issues de réflexion, avis personnels, ainsi que d'un travail de recherche sur les thématiques exposées.

Images: Personnages provenant des films de Miyazaki pour la plupart (Conte de Terremer, Voyage de Chihiro, Pom Poko, Princesse Mononoké). Le renard est issu de "Fantastic Mr. Fox", son domaine est le château Vattaire à Saint-Egrève.

Sons: Musiques libres de droit dénichées sur internet, provenant d'artistes différents. Elles ont été choisies selon leur capacité à nous permettre d'imaginer la scène ainsi que l'ambiance lors de chaque interaction avec les animaux.

8. Bilan et améliorations

a) Bilan

Ce projet nous a tous personnellement permis de nous intéresser à des sujets sociétaux auxquels nous pouvions parfois accorder peu d'intérêt. On était dans une démarche de découverte et la volonté de comprendre. Approfondir son avis. Dans une logique de mise en abyme, en réalisant notre projet qui se veut prôner l'ouverture vers les autres opinions, nous sommes nous-même allés vers l'opinion opposée à la nôtre afin de mieux la comprendre. Travailler sur ce projet nous a permis de :

- soit changer d'opinion
- soit s'en forger
- soit garder notre opinion mais comprendre réellement pourquoi. Ainsi nous ne l'avons plus seulement parce que nous avons été influencé par la pensée dominante ou par notre milieu/entourage, mais parce que nous avons eu un esprit critique en réfléchissant par nous-même.

Nous avons également appris à trouver des solutions communes, à faire des compromis, à énormément discuter, à être à l'écoute de toutes les opinions, et convaincre les camarades avant de prendre une décision et non pas la leur imposer. En somme, réaliser ce projet nous a amené à **faire de la politique**.

Pour conclure, on peut dire que la réalisation de ce projet fut un enrichissement personnel, qui nous a permis d'avoir un autre regard sur le monde.

b) Améliorations possibles ...

Ce qui pourrait améliorer encore plus l'immersion dans notre histoire serait d'ajouter des animations et doubler le texte avec voix (avec possibilité de la désactiver).

De plus, comme déjà évoqué, certaines idées n'ont pas pu trouver leur place dans ce projet mais seraient envisageables si modifiées dans un second jet. De plus, et bien évidemment, il aurait été bien mieux de réaliser ce projet en présentiel.

Enfin, si c'était à refaire, on aurait peut-être traité certains sujets autrement. Par exemple le racisme a été traité de manière assez simple, sans apporter de réel point de vue sur les sujets plus complexe liés au racisme tel que le racisme d'état ou l'immigration. Effectivement les sujets abordés sont complexes et évoluent sans cesse. De nous nouveaux facteurs de réflexion apparaissent chaque jour et, dans ce sens, ce projet sera toujours améliorable et renouvelable.