



SOMMAIRE

I. NOTE D'INTENTION	3
II. CAHIER DES CHARGES	4
III. SCÉNARIO	7
CONCLUSION	8

I. Note d'intention

Concept:

Dans ma peau est un récit narratif interactif, dans lequel les utilisateurs se mettent, comme son titre l'indique, dans la peau d'une personne subissant des discriminations raciales. La plateforme offre une expérience immersive et éducative, permettant aux utilisateurs de mieux comprendre les défis et les émotions auxquels sont confrontées les personnes victimes de ce type de discriminations. On suivra le personnage, qui est en fait une femme noire de classe moyenne pendant une journée, dont les différentes phases représentent une étape de sa vie et durant lesquelles elle sera confrontée à certaines situations de racisme dit « ordinaire », et l'impact qu'elles auront sur elle. La particularité étant que l'utilisateur ne sait pas au préalable quelle personne il incarne, bénéficiant ainsi de l'opportunité de le découvrir au travers du récit. À travers cette lecture interactive progressive, les utilisateurs auront l'occasion de vivre ces situations de manière virtuelle en étant plongés dans les pensées du personnage, tout en étant guidés à travers des choix qui auront un impact sur les émotions de cette dernière.

Public cible:

Notre public cible est assez vaste, car les problèmes liés aux discriminations raciales touchent diverses couches de la société et cela toutes générations confondues. Nous visons cependant principalement les personnes en âge de comprendre les enjeux sociaux, émotionnels et éthiques liés aux discriminations. Cela englobe les adolescents, les jeunes adultes et les adultes de tous âges. En sensibilisant un large public, nous espérons favoriser des conversations et des réflexions visant à lutter contre la normalisation ou la banalisation des comportements dénoncés.

Objectif:

L'objectif principal de « Dans ma peau » est de sensibiliser les utilisateurs aux questions de discriminations raciales dans notre société. Et plus particulièrement aux comportements foncièrement racistes banalisés autour de nous qu'on pourrait qualifier de racisme ordinaire. Nous souhaitons que le public prenne conscience de l'impact que ces comportements, ces mots, aussi anodins semblent-ils, peuvent avoir sur la confiance en soi et l'affirmation des personnes dites racisées, plus particulièrement les femmes noires. Nous voulons encourager une prise de conscience collective des préjugés et des stéréotypes qui alimentent ces discriminations.

De plus, nous aspirons à inciter les utilisateurs à agir. En leur offrant la possibilité de prendre des décisions dans le rôle d'une personne directement concernée, nous souhaitons les encourager à réfléchir à leurs propres actions et à celles de leur entourage.

I. Cahier des charges

1. Ressources médias utilisées :

« Dans ma peau » étant une histoire intéractive traitant d'un sujet sérieux et de ce fait délicat, nous nous sommes renseignés en lisant des témoignages, des articles, en allant sur des forums traitant du sujet de racisme, particulièrement subi par des femmes noires, ainsi que des expériences personnelles ou touchant des personnes proches de nous. S'agissant d'un récit, la dimension narrative est l'un des aspects les plus importants et assurément le plus sensible de notre projet. Compte tenu de notre objectif et du message que nous voulons faire passer, nous avons décidé de nous focaliser sur l'aspect narratif plutôt que sur l'aspect interactif, qui pour nous est secondaire dans le cadre de la sensibilisation que nous voulons créer.

A partir de ce benchmark, nous avons de nous mêmes rédigé nos ressources textuelles, à savoir notre scénario et les choix d'interactions possibles. Nous nous sommes ainsi répartis le scénario en trois, chacun rédigeant une partie de la journée du personnage correspondant à une phase de sa vie: le matin = l'enfance, l'après-midi = l'adolescence et le soir = l'âge adulte.

Le site offrant une immersion dans la vie du personnage, nous avons également trouvé pertinent d'inclure des sons que nous avons trouvés sur des banques de son gratuites afin de rendre notre récit plus vivant et offrir une dimension immersive. Nous croyons que lire que l'alarme sonne et être aussi capable de l'entendre procure une sensation et une projection beaucoup plus forte.

Dans cette continuité, nous avons également utilisé des ressources visuelles, à savoir des images. En effet, toujours dans l'envie de créer cette immersion, on voulait que l'utilisateur puisse se projeter dans les lieux par lesquels le personnage passe. Pour cela on a réfléchi à plusieurs options, dont celle de prendre des images libres de droits sur des banques d'images en ligne mais le rendu ne donnait pas le sentiment qu'on recherchait. On a donc fini par opter pour l'utilisation d'une IA génératrice d'images appelée *Playground* dans laquelle on pouvait déposer nos photos de références, et l'IA nous générait les images dans le style que nous recherchions.

2. Structuration du contenu:

Le récit s'articule sous la forme d'un site web scénarisé par étapes. L'utilisateur doit avancer en cliquant sur des liens hypertextes afin de découvrir progressivement le récit. Notamment les différentes parties de la journée associées aux différents stades de la vie du personnage. L'utilisateur passera obligatoirement par l'enfance - le matin - avant d'avoir accès à l'adolescence - l'après-midipuis à l'âge adulte - le soir. L'histoire est organisée sous forme d'arborescence autour de ces trois parties principales. Chacunes représentant des scènes bien distinctes avec des choix offrant des alternatives de réactions et d'actions mais n'influant pas sur les autres parties du récit de façon directe. Ce n'est qu'à la suite de sa première lecture qu'il peut décider de rejouer un moment précis de la journée et tester d'autres choix.

3. Formes et degré d'interactivité :

Comme mentionné plus haut, nous avons délibérément décidé de placer l'interactivité au second plan de notre narration bien qu'elle fasse, tout de même, entièrement partie de l'expérience utilisateur. Afin de mettre davantage l'accent sur le sérieux du sujet et qu'il ne soit pas perçu uniquement comme un jeu dont on veut explorer les issues. L'interactivité de « Dans ma peau » réside principalement dans les choix à effectuer au cours de l'histoire et dans le fait de cliquer sur des flèches afin de pouvoir accéder à la suite du récit. Les choix faits influent directement sur l'issue d'une partie de la journée dans laquelle nous sommes et les sentiments du personnage à ce moment précis mais pas dans les deux autres.

4. Choix graphiques et d'interface :

En ce qui concerne nos choix visuels, nous nous sommes intentionnellement orientés pour créer une expérience visuelle harmonieuse et émotionnellement engageante au travers de notre charte graphique.

Pour cela, nous avons utilisé l'outil d'intelligence artificielle « Playground » afin de générer des images correspondant aux lieux avec lesquels le personnage interagit. En ce qui concerne le style visuel, nous nous sommes basés sur l'animation japonaise 2D. En effet, l'esthétique douce et souvent expressive du style japonais, permettent selon nous d'atténuer la gravité du sujet tout en donnant une certaine dimension émotionnelle. Nous voulions au travers de ces images douces et fluides évoquer un sentiment de chaleur, de familiarité afin de créer un environnement accueillant pour l'utilisateur, bien que traitant d'un thème sérieux. Pour cela dans la panoplie de filtres disponibles sur la plateforme, nous avons sélectionné le filtre « Flat Palette » pour générer des images dans les tons pastels jaunes, beus et orangés, offrant une esthétique apaisante pour aborder le thème de la discrimination raciale de manière moins abrasive.

En ce qui concerne la typographie, nous avons opté pour la police d'écriture « Fraunces » qui par son léger empattement facilite la lecture continue de façon fluide et par ses angles arrondis génère également une atmosphère agréable. Nous avons décidé de la dépeindre en blanc pour un contraste clair sur les fonds pastels utilisés. Afin de faciliter l'immersion du lecteur dans l'histoire en mettant l'accent sur la clarté du texte, élément principal de notre projet. Et pour les choix, nous avons choisi une police simple sans serif : la standard du web.

L'objectif étant de créer ce contraste entre la dureté du thème abordé et l'aspect doux voir réconfortant du style visuel. Faisant ainsi une analogie du racisme ordinaire : anodin pour ceux qui le commettent mais pas pour ceux qui en sont les sujets.

En ce qui concerne l'interface, on a voulu dépeindre le « jeu » en format mobile uniquement, car les appareils mobiles sont omniprésents dans notre génération et offre une accessibilité à un large public. De plus, les smartphones et les tablettes sont faciles à transporter et permettent donc aux utilisateurs de profiter du récit à tout moment et en tout lieu sans dépendre forcément d'un ordinateur. Et enfin, nous avons considéré la familiarité et le confort d'utilisation d'un appareil mobile comme un facteur clé pour l'engagement et l'immersion des utilisateurs dans le récit.

Nous avons inclus, une horloge sur le côté gauche haut de l'écran, représentant le temps qui passe et les différents moment de la journée associés aux stades de la vie du personnage. Nous nous sommes inspirés de l'énigme du Sphinx à Œdipe afin d'ajouter une dimension temporelle et encourager la réflexion de l'utilisateur. Nous avons également inclus les différents lieux où se trouve le personnage au fur et à mesure de l'histoire afin d'aiguiller le joueur sur l'aspect évolutif de l'âge du personnage. En ce qui concerne le texte, nous avons placé ce dernier en haut au centre de l'écran car c'est l'élément central de notre plateforme, et les choix et dispositifs d'interactions ont été placés en bas de l'écran : des flèches pour indiquer la continuité et des liens hypertextes binaires sur lesquels cliquer lorsqu'il s'agit de faire un choix. Le but étant de créer une interface simple d'utilisation, intuitive et facile à prendre en main.





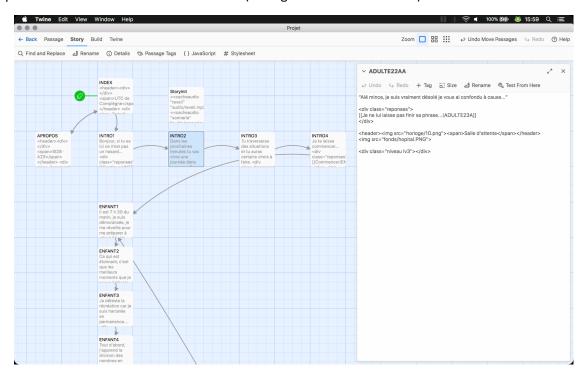


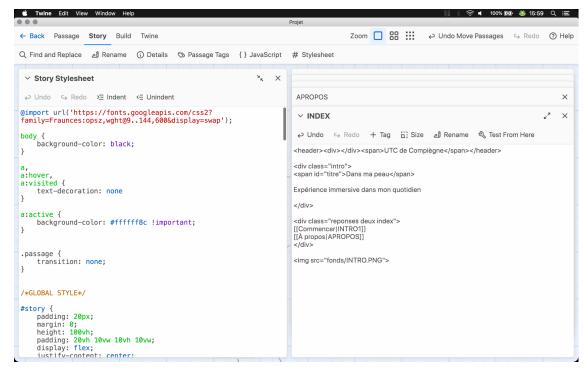




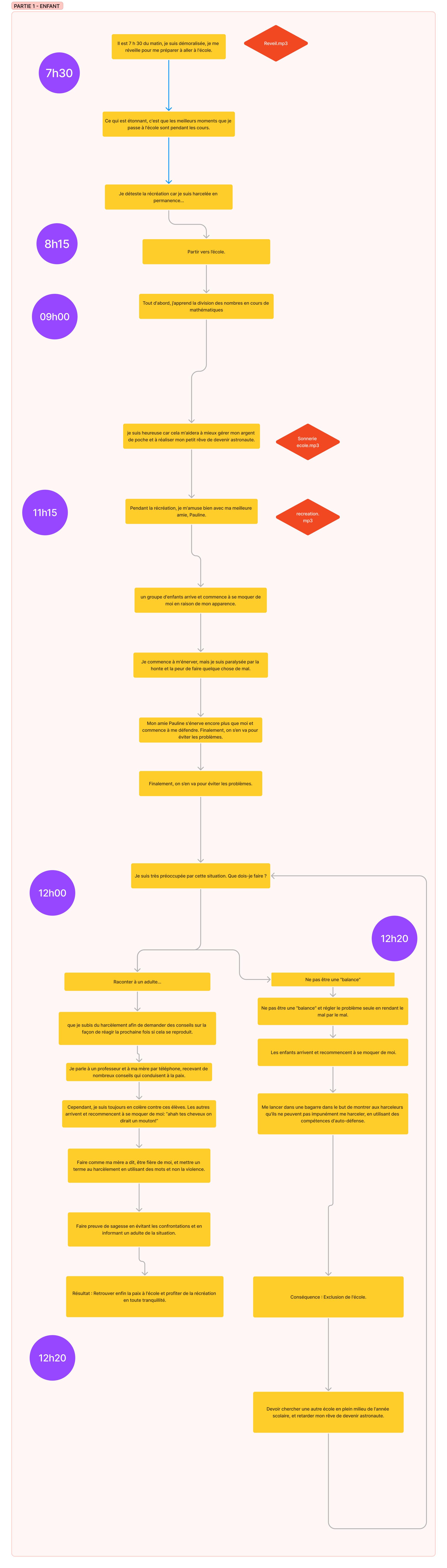
5. Choix techniques:

Pour la mise en forme du récit, nous avons choisi d'utiliser le logiciel open-source *Twine*. Il permet de visualiser facilement l'arborescence des choix et des chemins narratifs, ce qui était essentiel dans le cadre de notre projet. Mais avant de se lancer dans cette complexe arborescence on l'a développée dans Figma, qui nous permettait une plus grande flexibilité sans contrainte de programmation. De plus, il offre une manière claire et organisée de structurer les différentes scènes, les choix et les conséquences. L'interface de *Twine* très intuitive est idéale pour ceux qui ne possèdent pas de connaissances approfondies en programmation comme c'était le cas dans notre groupe. Nous n'avons pas trop eu de mal à l'utiliser grâce notamment à Pablo qui possède quelques compétences en codage. Et qui a pu utiliser les langages CSS et JavaScript, pour créer un effet « assombrissement » du fond visuel relatif à l'état émotionnel du personnage au cours du récit et styliser les buttons de réponses et divers éléments de l'interface (horloge et indicateur de lieu).

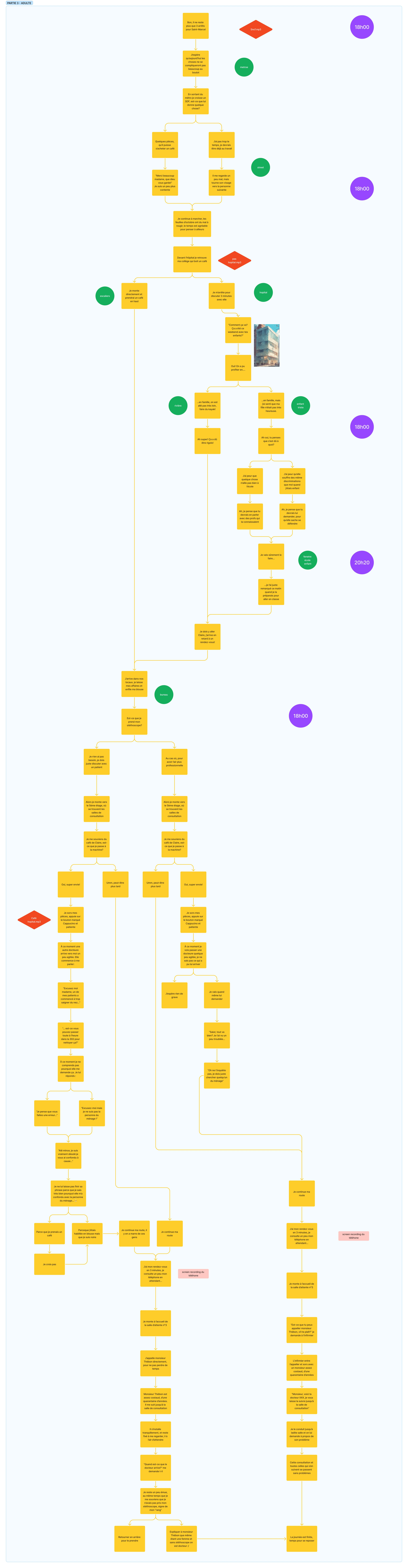




III. Scénario



PARTIE 2 - ADOLESCENTE



Conclusion

Pablo:

« Je suis content du projet qu'on a pu mener avec Alaina et Mulonde. On s'est réuni avec deux semaines de retard, et on avait deux choix possibles, intégrer un des groupes et sujets déjà établis ou former et imaginer un sujet qui puisse nous tenir plus à cœur. On a choisi la deuxième option et rapidement on a trouvé ce dont on avait envie de mettre en lumière dans notre projet, les discriminations raciales.

Même si c'était compliqué pour moi de me placer de l'autre côté de ces inégalités, on a su se distribuer les rôles et essayer de faire chacun·e un peu de tout. Une chose à remarquer c'est l'idée d'avoir trois parties distinctes dans notre récit, qui nous permettait de l'avancer de notre côté et avec nos propres écritures/vécus.

SI28 a été un espace très agréable et intéressant pour moi. En commençant par le cours, mené d'une façon très dynamique, et des TDs, qui, séparés en deux parties, permettait de faire progresser nos skills qu'ensuite on investissait dans le projet. Le seul bémol à tout ça vous pouvez l'imaginer, est que les temps se réduisent. Les tutoriels sont des moments qui prennent un peu de temps, et c'est important de le prendre, mais le temps qui restait pour se plonger dans le projet restait très limité, ce que je trouvais un peu dommage. Une heure de plus aurait été bienvenue! »

Mulonde:

« C'était un défi pour moi, car je n'avais aucune connaissance sur aucun des logiciels que l'on a utilisés pour concevoir ce projet, et je ne suis pas non plus un *gamer*. Mes connaissances sur les jeux vidéo étaient donc assez limitées. Cela me faisait peur au début, mais avec les cours sur chaque logiciel que l'on devait utiliser et aussi la maîtrise de mes camarades de ces logiciels, cela a été possible. Le projet a été aussi bien parce qu'il m'a permis de comprendre les étapes de la création d'un jeu vidéo. La création du récit demande beaucoup de créativité et pour y arriver nous avons dû quand même faire des compromis entre ce que l'on voulait faire et ce qui était réalisable en tenant en compte des limitations de logiciels que nous avons utilisés. »

Alaina:

« Comme tout projet qui me tient à coeur je pense que je ne serai jamais complètement satisfaite. Mais j'ai énormément apprécié travailler sur ce projet et je remercie d'ailleurs mes deux camarades, Mulonde et Pablo, de m'avoir suivie dans cette aventure. Au début, c'est vrai que la seule chose qui nous liait était le simple fait qu'on avait tous les trois manqué la première semaine de TD. Cependant en découvrant avec émerveillement les projets des autres groupes, je trouvais dommage de ne pas pouvoir m'investir dans un projet qui me tenait plus personnellement à cœur.

C'est ainsi que M. Bouchardon nous a encouragés à discuter tous les trois de la possibilité de développer les prémices de l'idée que je me faisais de *Dans ma peau* tous ensemble et voir si ça nous intéresserait de travailler ensemble. Et le reste fait partie de l'histoire comme on dit ! J'avoue cependant que la route ne fut pas démunie d'obstacles. C'était parfois difficile de communiquer ma pensée avec mes camarades car n'étant pas directement concernée comme je le suis, c'était compliqué pour eux de comprendre certains de mes choix scénaristiques. Et en même temps je ne désirais pas m'approprier le projet et ne considérer que mes idées comme recevables. Cela nous a poussé à davantage discuter et à apprendre les uns sur les autres. Le scénario dans sa version finale est plus simplifié que l'idée qu'on se faisait originellement, traitant d'un sujet sensible ; il est vrai que j'aurais aimé avoir davantage de temps pour le développer et le peaufiner. Je suis tout de même satisfaite de l'aspect visuel que nous avons pu créer. Enfin, j'ai également énormément aimé le fait de découvrir tous ces logiciels bien que s'il n' y avait pas eu ces contraintes de temps, j'aurais davantage apprécié prendre un peu plus la main sur *Twine*.

Ps: Pourquoi l'UV SI28 n'est-elle disponible qu'un seul semestre? T-T

Contacts

- Alaina Saint-Denis: alainasaintdenis@gmail.com
- Mulonde Reis: mulondereis42@gmail.com
- Pablo Moreno: pablomoreno@proton.me