

La Disparition

Rapport SI28 - A24



BERTOMEU Aéva

BOSCHET Maxime

STERN Elliott



Table des matières

I - Note d'intention	3
1. Concept	3
2. Public cible	3
3. Objectifs.....	3
4. 3 mois plus tard : ce qui a changé.....	3
II - Scénario	4
1. Scénario global.....	4
2. Structure.....	5
a) Messagerie	5
b) Site	5
c) Blog.....	5
d) Forum.....	6
3. Enigmes.....	6
a) Codes morse.....	6
b) Code source	6
c) Caché dans la peinture	6
d) François.....	6
e) Publicité étrange.....	7
III - Cahier des charges.....	8
1. Ressources médias utilisées	8
2. Structure et navigation	8
3. Formes et degrés d'interactivité	9
4. Choix graphiques et d'interface.....	9
5. Choix technique	9
IV - Conclusion	10

I - Note d'intention

1. Concept

Nous souhaitons simuler un site web (ou une arborescence). Le site comporte une série de puzzles au travers desquels on jouerait sur les codes habituels de la navigation web (conditions d'utilisation, pop ups, captcha, liens hypertexte) dans le but de raconter une histoire simple autour du vol de données personnelles et de ses utilisations abusives par une entité supérieure (entreprise, gouvernement, extraterrestres). Le site-jeu aurait une progression à l'aspect "rabbit hole", les puzzles deviennent de plus en plus obscurs et les implications de plus en plus glaçantes au fil du jeu, le joueur mettant le doigt sur des agissements de cette entité supérieure qu'il n'était jamais censé découvrir.

2. Public cible

Ce projet viserait tout le monde dans la mesure où internet est désormais omniprésent dans nos vies. Ainsi tout le monde est concerné par le vol de données et le ciblage sur le web.

3. Objectifs

Ce jeu aurait ainsi un but de sensibilisation par rapport à ces sujets et de leur faire comprendre l'ampleur potentielle du problème (ciblage publicitaire, endoctrinement politique, etc.) Le jeu aurait un ton comique (vol et utilisation de ses données de plus en plus voyantes et absurdes) avec un fond d'horreur existentielle (viol de sa vie privée, déshumanisation de soi par le système, privation de ses libertés). Le joueur devrait de plus s'attendre dans un premier temps à un site normal puis comprendre la supercherie au fil qu'il joue.

4. 3 mois plus tard : ce qui a changé

Après mûre réflexion, nous avons abandonné le scénario et les objectifs initiaux pour un scénario plus classique, obtenu après deux séances de brainstorming. Nous avons pris cette décision car nous ne nous sentions pas très inspirés par ce scénario très abstrait et difficile à mettre en œuvre correctement (Comment représenter efficacement mais subtilement le pistage et l'utilisation de ses données ? Comment représenter l'entité supérieure malveillante ? etc.) Nous gardons tout de même le concept de naviguer à travers une arborescence de sites et de jouer sur les codes habituels de la navigation web à travers des énigmes, qui pourront se permettre une plus grande abstraction qu'avant (moins mécaniques et plus de recherche d'informations) grâce à la nouvelle complexité du scénario. Le jeu n'aura alors plus pour but de sensibiliser mais de raconter une histoire fragmentaire (dispersée à travers plusieurs pages web) autour d'une artiste active sur le web et portée disparue, ses fans résolvant un ARG pour tenter d'en apprendre plus sur son absence. Le public visé serait ainsi plus mature car il s'agirait de comprendre la situation complexe de l'artiste.

II - Scénario

1. Scénario global

Goyajiru est une artiste indépendante publiant ses œuvres (dessins, peintures) en ligne sur son site. Peu de choses sont connues sur sa vie privée, ni son nom, ni sa nationalité, ni sa langue maternelle. Elle a commencé à créer très jeune, s'est construite avec son art et a pour rêve de vivre de ce dernier. Elle tient un blog où elle parle de ses ressentis en créant, des choses qui lui sont arrivées, de ses rêves. On apprend notamment sur son blog qu'elle a une mère, un frère ainsi qu'un petit ami auprès desquels elle est très proche. Passionnée par l'art en général, elle est très active sur un forum d'artistes indépendants où les gens postent leurs œuvres ou ébauches et d'autres donnent conseil ou des ressentis. Son art n'est pas tout public mais elle s'est tout de même constituée une petite communauté de fans.

Un jour sa mère meurt. Un mois plus tard, elle publie une nouvelle œuvre qui s'éloigne de son style habituel, à l'étonnement de sa communauté. Cette œuvre plaît et se fait connaître du grand public à travers les réseaux, des vidéos, des forums et du bouche à oreille. Plus son travail attire l'attention du grand public, moins elle veut en entendre parler. En effet, elle n'apprécie pas particulièrement la manière dont elle est reçue, se sentant piégée à chaque fois qu'elle y pense : continuer sur cette lignée voudrait dire se trahir elle-même et son art, l'abandonner voudrait dire revenir à l'ombre et laisser passer sa chance de réaliser son rêve le plus cher. Son petit ami s'inquiète de son état mental avec le décès de sa mère puis ses problèmes artistiques et lui propose un voyage d'un mois au Népal pendant l'été, voyage dont elle avait toujours rêvé, passionnée par les cultures du sous-continent indien et du Tibet. Elle annonce sur son blog et sur le forum une absence prolongée de sa part. Dans le dernier message sur son blog, elle raconte son arrivée au Népal avec son compagnon. 6 mois s'écourent sans nouvelles. Autant de temps passé sans produire de contenu consommable conduit à sa disparition de l'opinion publique, excepté pour ses fans, qui créent un groupe sur un réseau social (style WhatsApp, Messenger) dédié à la recherche d'informations autour de sa disparition.

Le joueur arrive sur ce groupe, en lisant les messages à un résumé de la situation et les liens de sites où elle est active. Le groupe fonctionnerait comme un fil directeur aux énigmes, un moteur de l'histoire concret ainsi qu'un ajusteur de difficulté, donnant des indices si nécessaires. Sur son site/portfolio, il y aurait une page mystérieuse avec un code à entrer, toutes les énigmes donnent au joueur un bout du code à entrer pour résoudre ce mystère. Tous ses posts, s'ils ne font pas partie d'un puzzle, permettent de contextualiser et de caractériser son personnage, son langage, ses états d'esprit, ce qu'elle aime, etc.

Toutes les énigmes feraient partie d'un ARG qu'elle aurait mis en place avant le décès de sa mère et son voyage dans le but de révéler un nouveau projet qui lui tenait à cœur une fois l'ARG résolu par ses fans. Avec les événements récents, elle n'a pas pu finaliser son œuvre et le joueur tomberait sur un message de l'artiste expliquant cette situation, écrit après le voyage. Elle y raconte l'étendue de la situation, sa mère, le grand public, le poids de son rêve, comment elle l'a vécue et comment elle a décidé au Népal d'abandonner ses activités en ligne, son rêve et de se recentrer sur elle-même, créant dorénavant uniquement pour son propre plaisir. Elle garderait ses créations pour elle à la manière du peintre Goya à la fin de sa vie avec ses Peintures noires. Elle garantit à ses fans qu'elle est bien plus heureuse dorénavant et les remercie de leur soutien ainsi que d'avoir résolu l'ARG.

2. Structure

Le jeu commence par une page hors diégèse présentant le concept de base du jeu et donnant des conseils au joueur pour le bon déroulement du jeu.

Le joueur arrive ensuite sur le groupe de discussion de fans sur la messagerie, expliquant la situation et lui fournissant les urls des sites sur lesquels il navigue au cours du jeu. Il y aura trois urls: son site d'artiste, son blog personnel ainsi que la page d'accueil du forum d'artistes sur lequel est active.

Le joueur est libre de naviguer entre les pages et sites comme bon lui semble. De plus les énigmes sont indépendantes les unes des autres et il n'y a pas non plus d'ordre de résolution particulier. La structure est ainsi entièrement libre à partir de là.

Le jeu se termine quand le joueur réunit tous les bouts du code et les entre dans la page de code du site de Goyajiru, déclenchant une fondue au noir et mettant le joueur face au dernier message de Goyajiru sur son blog, qu'elle vient de poster.

a) Messagerie

La messagerie sert tout d'abord d'introduction à l'ARG. Elle ancre narrativement le joueur dans le monde du jeu en lui faisant prendre part aux recherches : voir qu'une personne a résolu une énigme de son côté, poster ses trouvailles et dialoguer avec les gens (pour obtenir des indices).

D'un point de vue mécanique elle sert à donner des indices au joueur si il est bloqué, système cohérent narrativement car les personnes sur le groupe cherchent en même temps que le joueur et ont les mêmes ressources.

Narrativement, la messagerie raconte l'histoire du point de vue des fans, recherchant activement à élucider le mystère de sa disparition et réagissent de manières différentes à sa disparition (tristesse, inquiétude, dans l'illusion...)

b) Site

Le site sert à exposer les œuvres de Goyajiru. Certaines sont accompagnées d'un petit texte, explicatif ou un poème en rapport avec l'œuvre.

c) Blog

Elle parle sur son blog personnel de ses ressentis en créant, ses rêves, des choses qui lui sont arrivées, des recommandations. La structure est éclatée, elle écrit ce qu'elle veut quand elle veut. Le ton est bien plus intime que sur les autres sites, sans pour autant révéler trop sur sa vie

privée. On sent au fil de la lecture qu'elle est affectée par un événement marquant, les posts sont plus secs et sombres.

d) Forum

Elle est particulièrement active sur le forum, crée des fils de discussions, pose des questions et répond à d'autres. Elle se montre très encourageante vis à vis de ses pairs et les personnes du forum la soutiennent et se réjouissent de son succès. On voit ainsi comment elle interagit avec d'autres individus.

On retrouve ainsi la structure fragmentaire de l'écriture, l'histoire se trouvant racontée à travers les quatre sites.

3. Enigmes

a) Codes morse

Il y a à la fin des posts de Goyajiru sur son site, son blog et le forum des codes morses courts. Décryptés et mis bout à bout dans l'ordre chronologique des posts, ils donnent un bout du code.

b) Code source

Un texte accompagnant une œuvre sur son site contient "CTRLU" écrit en acrostiche. En saisissant la commande Ctrl+U l'utilisateur est alors amené vers le code source de la page web où les commentaires du code source indiquent qu'un bout du code est caché dans la balise alt d'une image de la page.

c) Caché dans la peinture

Dans le fond d'une image sur son site est caché un bout du code. Cette énigme est trouvée par un utilisateur fictif de la messagerie, annonçant sa trouvaille. Cela ajoute à l'histoire, le joueur étant entouré de personnes qui cherchent comme lui des indices et en trouvent comme lui. Malgré qu'il ne soit pas attendu que le joueur résolve cette énigme, il peut toujours vérifier qu'elle est bien présente à l'endroit indiqué (il aurait donc pu le résoudre).

d) François

Dans les rêves qu'elle raconte sur son blog, le personnage de François apparaît à chaque fois. Dans chaque rêve, François essaye de contacter Goyajiru d'une manière ou d'une autre, mais elle oublie toujours ce qu'il lui dit. Si le joueur entre pour pseudonyme "François" dans la section

contact sur son site et lui envoie un mail avec ce nom, il reçoit un message automatique lui donnant un bout du code.

e) Publicité étrange

Il y a une bannière de publicité sur son blog (la seule), une parodie de pub invitant l'utilisateur à cliquer dessus. Si l'utilisateur clique dessus, son curseur et l'interface changent pour montrer qu'il peut la glisser déposer, il peut alors la déplacer et révéler derrière un bout du code.

III - Cahier des charges

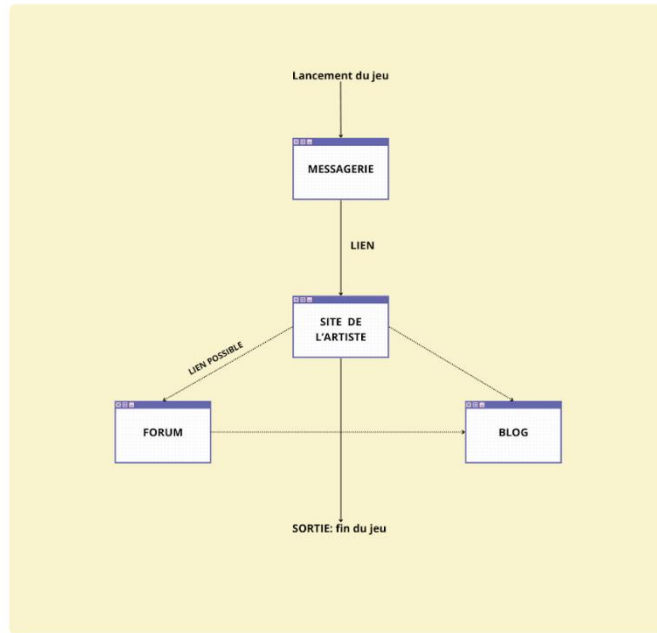
1. Ressources médias utilisées

Nous allons principalement avoir recours à du texte et des images dans nos pages web afin de transmettre les interactions de l'artiste et de sa sphère sociale sur internet et donc l'histoire du jeu (ex : posts sur un blog, travaux de l'artiste, communications du groupe de fans sur la messagerie...) L'utilisateur pourra interagir avec certaines de ces ressources pour résoudre des énigmes ou obtenir des indices (voir II – 3). On utilisera des vidéos (ou liens hypertexte menant à des vidéos sur une plateforme comme YouTube) en petite quantité non pas dans un contexte de progression du jeu mais dans le but d'étoffer l'histoire et de rendre le monde proposé par le jeu plus crédible. Par exemple on pourra intégrer les vidéos d'une performance d'un artiste dans un fil de discussion de forum pour simuler une activité diverse sur le forum.

2. Structure et navigation

Note jeu sera structuré en grains autonomes que sont les sites web : le site de Goyajiru, son blog personnel, le forum d'art ainsi que la messagerie en ligne. La page d'accueil des trois premiers sera accessible via un lien URL depuis la messagerie. La plupart des sites sont formés de différentes pages, le forum a différents fils de discussion, le site de l'artiste a une page présentant ses travaux ainsi qu'une page de contact, etc. Les pages sont consultables dans l'ordre souhaité et se référencent mutuellement au travers de liens hypertexte ou par évocation. La navigation est ainsi hypertextuelle pour reproduire l'expérience de naviguer et rechercher des informations sur internet. Pour faciliter l'expérience nous intégrerons des indices, notamment à l'intérieur de la messagerie (espace où ne prennent place aucune énigme), avec par exemple des membres du groupe de discussion s'interrogeant sur certains détails des sites (détails importants pour résoudre les énigmes).

Voici un schéma global de la navigation du joueur au cours du jeu :



3. Formes et degrés d'interactivité

Les formes d'interactivité sont principalement de la navigation et de la manipulation. La navigation car le jeu consiste en grande partie à naviguer entre les pages web et lire le contenu pour en extraire des informations afin de reconstruire et faire progresser l'histoire. La manipulation car certaines énigmes utilisent les spécificités du web et nécessitent des actions précises de la part de l'utilisateur pour être résolues. Par exemple, l'utilisateur aura besoin de rentrer des codes, ou d'aller inspecter le code source d'une page web.

4. Choix graphiques et d'interface

Tout notre projet est orienté autour de pages web, donc les seules choses que nous verrons et avec lesquelles il sera possible d'interagir seront les pages web et leur contenu, qui seront du texte ou des images.

Nos sites web seront largement inspirés de sites web déjà existant, afin de créer un effet de familiarité.

Les sites sont indépendants donc ils n'auront pas de charte graphique en commun.

5. Choix technique

Nous utiliserons HTML, CSS et Javascript pour coder les sites internet en s'aidant de Chatgpt et autres ressources en ligne. Nous aurons aussi recours à Gimp ou à des Intelligences Artificielles génératives d'images pour créer des images qui apparaîtront sur les sites.

Pour avancer sur notre travail et mettre en commun nos textes et nos codes, nous utilisons Google Docs ainsi que Github.

IV - Conclusion

Nous avons trouvé ce projet très intéressant surtout dans la mesure où nous avons pu être créatifs, notamment en ce qui concerne le scénario. Nous avons réfléchi ensemble à ce que nous voulions raconter comme histoire, ce qui nous a amené à plusieurs reprises à changer de scénario. Même si cela a occasionné du retard de notre part, cela nous a surtout permis de travailler sur un projet qui nous a vraiment plu.

Nous avons particulièrement aimé le fait de construire le projet du début jusqu'à la fin, c'est plutôt enrichissant de voir notre travail prendre forme petit à petit à partir de rien. Cependant, nous avons probablement sous-estimé la charge et le temps de travail nécessaire pour écrire le scénario et faire l'intégralité du code.

Tout cela a pu aussi provoquer de la frustration puisqu'il est plutôt difficile de tout mettre en place, et également parce que le projet est assez chronophage.

Ainsi, malgré des efforts de notre part pour revoir largement à la baisse nos objectifs au cours du semestre, il n'aura pas été possible de compléter entièrement ce que nous avions prévu.