



Again & Again

Alexandre, Jean, Yuxuan

Sommaire

Note d'intention	1
Concept	1
Public-cible	2
Objectifs	2
Cahier des charges	3
Ressources médias (textes, images, sons, vidéos)	3
La structuration (comment sont lié les éléments entre eux)	4
La navigation (comment est-ce qu'on passe d'élément en élément)	5
Formes et degrés d'interactivité	5
Choix graphiques et d'interface	6
L'interface	6
Choix techniques	7
Scénario	8
Conclusion	14

Note d'intention

Concept

Nous souhaitons tirer profit des possibilités qu'offre le numérique pour transmettre ce que peut ressentir une personne ayant un ou des TOC de manière plus fidèle à la réalité que ce que nous offre la littérature ou la parole. On pourra jouer sur les visuels ainsi que les choix, qui sont des éléments clés en ce qui concerne les TOC.

L'expérience se présenterait sous la forme d'un *visual novel*. Le TOC choisi sera de préférence assez large de manière à ce que tout le monde puisse le comprendre et s'imaginer la situation. C'est pourquoi le TOC d'un besoin de se laver les mains nous a semblé le plus adapté.

Au cœur de cette expérience se trouve un mini-jeu de lavage des mains, pensé comme une métaphore jouable de la répétition compulsive. Au cours de l'histoire, l'utilisateur devra faire des choix qui vont finalement converger vers l'action de se laver les mains, sans cesse ("se laver les mains", "encore une fois", etc.) alors même qu'il a déjà l'impression d'avoir « fini ».

Nous ne souhaitons pas aller trop loin dans la représentation des TOC. Bien que nous soyons conscient que cela peut arriver, nous resterons dans un cadre où l'on montre seulement l'anxiété, l'auto-dévalorisation mais aucune fin ou pensée dramatique ne sera présentée.

De plus, bien que nous soyons conscients qu'il existe un grand nombre de TOC, nous ne serons pas en capacité de tous les traiter. C'est pourquoi nous n'en traiterons qu'un à travers le récit.

L'histoire n'aura pas de bonne ou mauvaise fin. On finira sur une page de présentation de ce qu'est un TOC, comment on le définit, l'objectif de notre démarche, etc.

Public-cible

Nous aimerions sensibiliser les proches de ceux qui possèdent des TOC, ainsi que leur entourage de manière globale. Leur permettre d'avoir un aperçu, bien que numérique, de ce que peut être un quotidien avec ce trouble. Cependant, il n'est pas exclu de pouvoir faire l'expérience sans avoir de proche ou de connaissance ayant ce trouble.

Objectifs

Il est question de sensibiliser le grand public, mais aussi les proches de personnes ayant des TOC, aux TOC : leur permettre de mieux comprendre ceux étant affectés par ces derniers. Que ce soit sur le plan personnel, ça peut contraindre dans des situations où nous sommes seuls, mais aussi sur le plan social.

Nous aimerions leur faire ressentir au mieux ce qu'ils pourraient ressentir : nous n'essayons pas de nous réapproprier ce qu'ils ressentent et en aucun cas nous souhaitons faire une généralisation, il est tout à fait possible que d'autres personnes vivent avec ce trouble de manière totalement différente.

Il n'est pas question de prendre le rôle de professionnels de santé, ou de donner des conseils médicaux. Seulement montrer des chiffres, des associations qui existent pour aider dans ces cas là également.

Cahier des charges

Ressources médias (textes, images, sons, vidéos)

Dans notre projet, nous avons décidé d'utiliser différents types de médias, ayant des objectifs parfois communs et parfois différents.

Le média principal est le texte. C'est par lui que transitent toutes les informations concernant ce que pense le personnage de notre histoire, les dialogues, mais aussi les choix que fera l'utilisateur, ce qui nous permettra finalement de montrer tout l'aspect contraignant d'un TOC. Toutefois, certaines informations pourraient être plus compliquées à décrire via du texte uniquement. L'ensemble du texte a été produit par nous, étudiants.

L'image est le second média de notre projet. Elle est complémentaire au texte. Elle est présente à la fois pour un côté esthétique et un côté pratique. Le côté esthétique accompagne ce qui va être décrit par le personnage de notre histoire ("me voilà dans ma chambre" : une image de chambre s'affiche à l'écran). Le côté pratique permet de faire ressentir des éléments qui auraient pu être difficiles à transmettre uniquement par du texte, notamment lorsqu'il faut se laver les mains. Il existe toujours cette complémentarité : l'image peut transmettre un message et le texte vient le compléter ou donner plus d'informations, et inversement (par exemple : une image de mains sans bactéries que l'on peut ne pas comprendre ⇒ "mes mains... pourquoi est-ce que je continue à me laver les mains alors qu'il n'y a plus rien ?"). Pour des raisons pratiques, nous avons choisi de faire générer l'ensemble des images du projet par IA.

Dans la continuité, mais toutefois différents des images statiques, on retrouve les effets visuels appliqués pendant l'expérience. Ceux-ci ajoutent une couche d'immersion pour l'utilisateur. Ils s'activent à certains moments clés, afin de faire comprendre une situation où le texte n'est pas directement présent (par exemple : un trébuchement à cause d'une chaise). On note également les effets de "glitch", qui

permettent de faire comprendre que quelque chose ne se passe pas comme d'habitude, qu'il y a un élément que nous n'avons pas pris en compte (par exemple : l'absence de bactéries sur les mains). Les effets visuels (au total, il y en a 2) ont été réalisés de manière différente : l'effet de mouvement de caméra lorsque le personnage se cogne était déjà présent dans le module Ren'Py, que nous avons donc réutilisé. Les effets de glitch sont fait-maisons.

Le dernier média est le son. Il a pour objectif d'accompagner les autres médias. Il permet d'orienter davantage la compréhension de l'utilisateur lors de l'expérience. Là où l'on pourrait se questionner sur le mouvement de la caméra, un son se joue, faisant comprendre que le personnage vient de se cogner contre une chaise. Des sons numériques accompagnent les effets de glitch. Le son a été récupéré depuis le site <https://freesound.org/>, qui recense un grand nombre d'audios libres.

La structuration (comment sont liés les éléments entre eux)

Nous avons deux grandes parties dans notre expérience. La première est le jeu, par lequel l'utilisateur commencera. La seconde est le site internet, qui lui présente de manière un peu plus « classique » ce qu'est un TOC.

La première partie n'est pas totalement un grain autonome par rapport à la seconde : elle peut être réalisée et consultée pour elle-même, et a été pensée pour être lue/testée entièrement sans qu'il soit nécessaire de passer à la seconde. Toutefois, pour obtenir davantage d'informations, il peut être préférable de se rendre ensuite sur le site internet. Cela fait donc de cette première partie un grain qui n'est pas complètement autonome de la seconde.

Il en va de même pour la seconde. Les informations qui y sont présentées peuvent être lues indépendamment de ce qui a été fait dans le jeu. Mais là encore, les exemples qui y sont proposés se basent majoritairement sur des images du jeu : il est donc préférable d'y avoir joué pour bien comprendre. De ce fait, les différentes grandes parties de notre projet ne sont pas indépendantes.

À l'intérieur même de la première partie, les éléments sont liés entre eux : le contexte du lavage des mains est présenté dans une autre scène, c'est pourquoi cette scène est nécessaire pour comprendre (ce ne sont donc pas des grains autonomes). De plus, les différentes scènes sont liées entre elles ; elles ne sont donc pas indépendantes.

La navigation (comment est-ce qu'on passe d'élément en élément)

Notre « expérience » est un visual novel visant à sensibiliser aux troubles obsessionnels compulsifs. Comme il s'agit d'une histoire interactive, l'utilisateur pourra la parcourir à travers différentes « scènes ». Une scène peut contenir des images, du texte ou un mini-jeu ; cliquer sur un bouton, faire défiler la page ou terminer un mini-jeu peut permettre de passer à la scène suivante.

L'expérience est donc scénarisée, avec des choix qui se succèdent. Chaque partie de l'histoire n'est pas autonome : la fonctionnalité de « choix » implique que certaines sections ne sont pas indépendantes. Il est possible d'accéder à une même partie de l'histoire en empruntant différents chemins.

La navigation dans notre histoire se présente donc sous la forme d'une arborescence avec différents choix possibles, bien qu'elle reste presque linéaire, car tout converge vers une seule et même fin.

Formes et degrés d'interactivité

Il sera possible de jouer à des mini-jeux, comme se « laver les mains » à l'aide de la souris. Il serait possible de faire des « choix » comme dans un *visual novel*.

En fonction de ce que va choisir l'utilisateur, ce qui sera présenté ne sera pas pareil à chaque fois, le texte va différer et certaines actions ne seront pas faites.

Choix graphiques et d'interface

En ce qui concerne le style graphique, par souci de savoir-faire, nous avons préféré confier cette tâche à une IA, Image Gen 4. Notre objectif était d'obtenir un rendu proche d'une animation 2D à partir d'images fixes. Nous avons essayé autant que possible de nous en approcher grâce aux générations d'images par IA, mais le résultat n'a pas toujours été à la hauteur de nos attentes.

Comme nous souhaitions réaliser un visual novel, l'interface en est fortement inspirée et reste, d'une certaine manière, contrainte par Ren'Py. On retrouve ainsi les dialogues en bas de l'écran, ainsi qu'une mention en haut à gauche indiquant le personnage en train de parler, lorsqu'il y en a un.

Parmi les fonctionnalités que nous avons également reprises de Ren'Py, on retrouve le système de menus : ce sont eux qui permettent de faire avancer l'histoire lorsque des choix doivent être faits. Ils sont présentés sous forme de liste d'options sur lesquelles l'utilisateur peut cliquer.

L'interface

Globalement, l'interface est simple. Il n'y a pas de commande spécifique à entrer au clavier, ni de champ de texte à remplir, etc. Nous avons essayé de rendre l'interface la plus intuitive possible : une utilisation classique de la souris (il faut frotter les taches sur les mains pour les faire disparaître, etc).

Cependant, l'interface n'est pas réversible. Une fois qu'un utilisateur a effectué une action, il ne lui est plus possible de revenir en arrière (sauf en quittant et en ouvrant à nouveau le jeu).

Choix techniques

Nous avons décidé d'utiliser [Ren'Py](#), un excellent logiciel pour faire des *visuals novel*. Il est possible de créer des scènes, ou des jeux, avec le langage de programme Python. Ren'py intégré déjà nativement tout ce qui était nécessaire à la construction du projet c'est pourquoi nous l'avons choisi.

Pour ce qui est de la manipulation audio, nous avons choisi d'utiliser Audacity. Étant un logiciel gratuit et largement utilisé dans le monde, il nous a paru être le plus pratique et le plus rapide à prendre en main, grâce aux tutoriels disponibles ainsi qu'aux présentations réalisées lors des exposés.

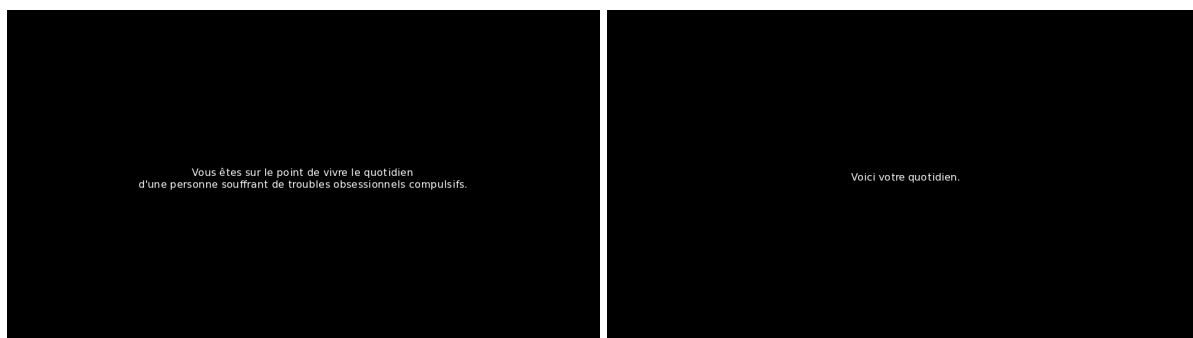
Scénario

Notre *visual novel* fait vivre au joueur une journée d'une personne atteinte du TOC du lavage de mains. Pour lui faire comprendre les problèmes engendrés par un tel trouble, c'est-à-dire le caractère contraignant, répétitif et irrationnel de ce dernier, le joueur sera forcé de se laver les mains de nombreuses fois, sous la forme d'un « mini-jeu », et de relever les diverses métaphores illustrant les différents aspects des TOC.

Notre visual novel est composé de plusieurs scènes : elles peuvent être un mini-jeu et des dialogues menant un choix¹ :

Scène 1 : *splashscreen*

Dans Ren'Py, le *splashscreen* est une scène qui apparaît dès le lancement du programme. Il est souvent utilisé pour afficher le logo du studio de développement, ou un message d'avertissement. Nous avons réalisé cette seconde option :



Nous souhaitons que le joueur comprennent bien le « thème » du jeu, et ce dès le début, pour que les scènes qui vont suivre ne le rendent pas perplexe. Dans la phrase “Voici votre quotidien.”, le mot “votre” est initialement “son”, mais il se « transforme » avec un effet de *glitch* en “votre”, pour insister sur ce le fait que si l’on vit le quotidien d'une personne, il devient le nôtre (dans le cadre du jeu).

¹ Dans un *visual novel*, le joueur est souvent amené à faire des choix : ils prennent la forme d'une liste d'actions, et mènent à des scènes différentes. Notre *visual novel* propose des choix, ce qui peut mener à des scènes bonus, mais ils n'ont pas d'impact sur l'histoire car elle est composée d'une seule trame principale. De plus, nous proposons à plusieurs reprises des « faux » choix : les actions proposées sont similaires ou mènent à la même scène : on s'en sert pour illustrer le fait qu'une personne atteinte d'un TOC n'a pas le choix de se soumettre ou non à ses compulsions (ici le lavage de mains).

Scène 2 : dans la salle de classe (*start*)

Normalement, une fois le *splashscreen* terminé, on arrive sur l'interface Ren'Py de lancement ou chargement de partie. Nous souhaitons ne pas trop donner une impression de « jeu vidéo », une « journée » n'est pas censée être sauvegardable, donc nous avons fait en sorte qu'à la fin du *splashscreen*, le joueur soit renvoyé directement sur la première de l'histoire, sans charger l'interface de jeu, car **il n'est pas question de jouer, mais de vivre** la journée d'une personne atteinte d'un TOC.



La personne que l'on incarne est un étudiant, et nous allons vivre une de ses journées à l'université. L'histoire commence lors du dernier cours de la journée. Le premier exercice à faire vient d'être corrigé. Le professeur propose une pause avant de commencer le suivant.



Durant la pause, il est possible de faire deux actions. La première nous fait rapidement passer à la scène suivante (la fin du cours) ; la seconde permet d'introduire la première apparition du mini-jeu de lavage de mains.



Le mini-jeu de lavage de mains consiste à retirer un certain nombre de tâches en les frottant avec le l'éponge. On remarque le reflet de ces dernières dans le miroir : ce détail sera justifié dans la suite de l'histoire. Une fois les 4 tâches nettoyées, un second mini-jeu de lavage de mains se lancera, sous prétexte que les mains n'ont pas été correctement lavées : **cela permet d'introduire le caractère répétitif des compulsions**, même si cela reste plutôt léger à ce stade de l'histoire.

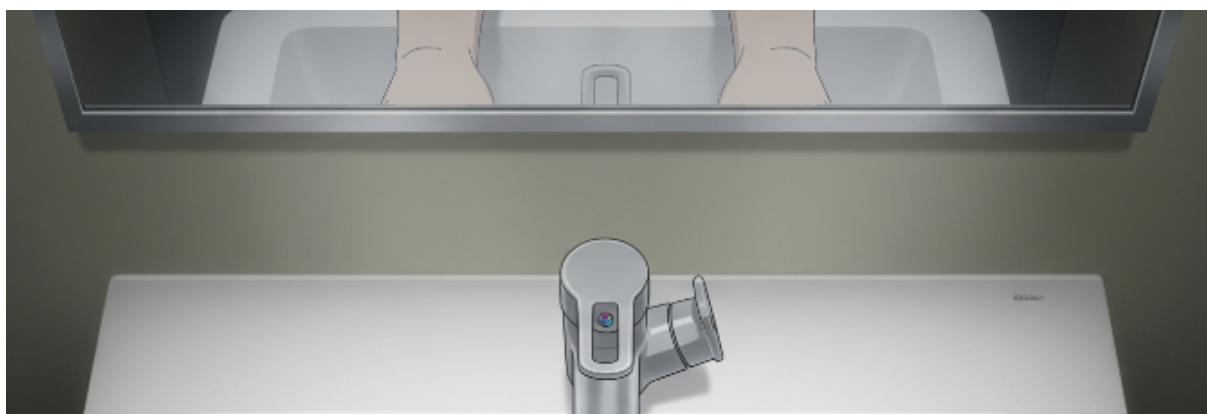
Scène 3 : ranger sa table



Une fois les mains bien lavées, ou son téléphone rangé, on commence l'exercice suivant. Toutefois, on sera dérangé par le désordre sur notre table : il nous sera proposé de remettre de l'ordre. En rangeant, on aura l'impression de s'être sali les mains, et un mini-jeu de lavage de mains se déclanchera, et ce pour chaque élément rangé : **on retrouve encore là cette idée de compulsions répétitives que l'on ne peut esquiver.**

Scène 4 : fin du cours

Le cours se termine. Avant de rentrer chez nous, un ami nous propose d'aller à la cafétéria. Nous justifierons plusieurs lavage de mains, dont un où les tâches ne sont pas réfléchies par le miroir : cela illustre l'irrationalité des TOC : le lavage répétitif des mains n'est pas rationnel, c'est bien un TOC.



Pour revenir sur l'idée qu'une personne atteinte d'un TOC ne peut pas lutter contre son TOC, nous proposons encore un « faux » choix, cette fois-ci plus explicite :



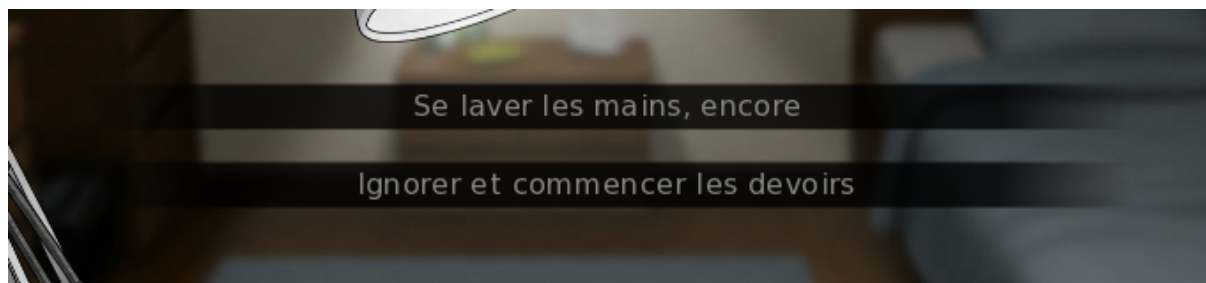
Cette scène introduit brièvement un autre personnage : notre ami. Cela nous permet d'aborder **les contraintes sociales des TOC** : se laver les mains nous a empêché de prendre un café avec notre ami.

Scène 5 : rentrer chez soi

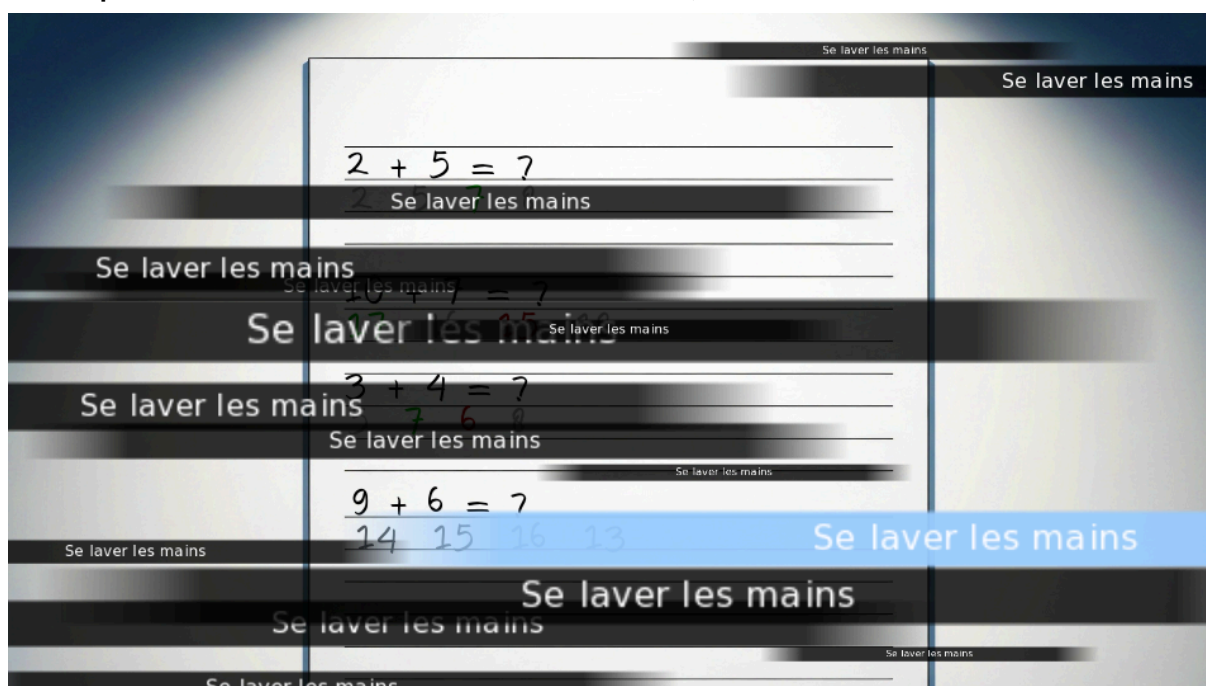
Nous ne détaillerons pas cette scène. Elle permet de faire la transition entre l'université et le moment où nous commençons à faire nos devoirs pour demain. Il y aura plusieurs lavage de mains, jusqu'à 3 consécutifs : plus on avance dans l'histoire, plus il y a des lavages de mains.

Scène 6 : faire ses devoirs

Dans cette scène, nous devons faire nos devoirs. Hélas, l'envie de se laver les mains nous empêche de nous concentrer.



Il est possible de commencer ses devoirs, ou bien de se laver les mains.



Nous avons représenté **ces pensées parasites**, cette envie urgente de se laver les mains, **cette anxiété**, par une armée de boutons “Se laver les mains” qui apparaissent progressivement et aléatoirement sur le devoir. Il n'est pas possible de finir le devoir sans cliquer sur un bouton. Un mini-jeu de lavage de mains spécial se lance.

Scène 7 : la chute de l'histoire

Ce mini-jeu de lavage de mains spécial est le dernier, et il s'agit de la dernière du jeu. Il regroupe toutes les métaphores précédentes : irrationalité, répétitions, anxiété, pas d'échappatoire.



Il n'y a pas de tâches : ni sur les mains, ni dans le miroir. Le jeu indique qu'il y en a 9999999999. Cette scène dure 10 secondes, il y a un petit *glitch* au bout de 5 secondes, et un énorme à la dixième seconde, ce dernier entraîne la fermeture du jeu : c'est une crise d'anxiété, elle montre jusqu'où les TOC peuvent affecter les personnes atteintes.

Conclusion

Jean :

Ça a été un super projet pour moi, tout au long du semestre. Le fait de commenter semaine après semaine les idées sur le canal Mattermost qui faisait ensuite sortir des idées pour le projet, j'ai trouvé ça super. Tous les outils qu'on a découvert, les artistes également, mais aussi tous les concepts et théories auxquels on ne pense pas forcément au premier abord (l'interactivité, tout ce qui porte sur les sons, l'importance des polices d'écriture, etc.)

Alexandre :

J'ai adoré travailler avec Yuyu et Jean. On a tous pu apporter notre pierre au projet et être à l'écoute de chacun. Je suis plutôt satisfait de notre changement de technologies en cours de semestre (passer de Twine à Ren'Py), qui a permis à tout le monde de s'investir sur l'aspect technique du jeu, Ren'Py étant bien plus accessible que HTML, CSS et JavaScript. Cela m'a également permis d'exprimer ma créativité "artistique" à travers quelques scripts purement en Python, notamment pour réaliser les parties les plus interactives du jeu.

Yuyu :

Pour moi, c'est vraiment un projet interdisciplinaire. J'ai pu utiliser ce que je connais en psychologie, et Jean et Alexandre ont non seulement apporté toute leur partie technique, mais aussi beaucoup d'idées qui ont vraiment encadré et orienté le projet. Au final, je trouve que notre projet est super réussi, et j'ai aussi appris énormément sur la création d'images et tout ce qui tourne autour.