

L'usine à silence

SI28 - Écriture interactive et multimédia
Rapport de projet



Pierre-Louis TAILLIET
Arthur Verger

Table des matières

1 Note d'intention.....	2
1.1 Concept.....	2
1.2 Public.....	2
1.3 Objectifs.....	2
2. Cahier des charges.....	3
2.1 Ressources médias.....	3
2.2 Structure et navigation.....	3
2.3 Formes et degrés d'interactivité.....	3
2.4 Choix graphiques et d'interfaces.....	3
2.5 Choix techniques.....	3
3 Scénario et cahier des charges.....	5
3.1 Exposition.....	5
3.2 Déroulement.....	5
3.2.1 Phase 1: Compréhension du personnage.....	5
3.2.2 Phase 2: Interaction avec notre environnement.....	6
3.3 Dénouement.....	6
4 Conclusion.....	7
4.1 Pierre-Louis.....	7
4.2 Arthur.....	7
5 Bibliographie.....	8

1 Note d'intention

1.1 Concept

Notre projet consiste en un jeu vidéo narratif qui évolue d'une phase contemplative vers une phase interactive. Le joueur incarne un homme d'environ 60 ans touché par ce que nous appelons « l'illettrisme de régression » : avec le temps, il a perdu la capacité de lire et de comprendre sa propre langue.

Dans un premier temps, son histoire nous est contée à travers une succession d'illustrations (slides). Ces séquences permettent de comprendre son parcours et les causes de sa situation actuelle. Ensuite, le joueur prend les commandes. Nous nous retrouvons seuls dans son appartement. L'objectif est de l'aider à se rendre chez le médecin, une tâche complexe parsemée d'obstacles : décrypter les panneaux de signalisation, s'orienter en ville ou encore comprendre les horaires de métro.

La partie interactive adopte un gameplay de type « point-and-click ». La particularité réside dans le droit à l'erreur : si le joueur fait un mauvais choix par déduction, la scène recommence en boucle jusqu'à ce qu'il trouve l'interaction correcte, illustrant ainsi la frustration et la désorientation du personnage.

1.2 Public

Le public visé est très large : nous ne nous adressons pas uniquement aux personnes touchées par l'illettrisme, mais à quiconque souhaite découvrir et comprendre l'illettrisme de régression. Bien que le jeu traite de ce sujet, la capacité de lecture reste un prérequis pour le joueur, car l'expérience est encadrée par des textes éducatifs au début et à la fin. Ces messages permettent d'approfondir la compréhension de ce mal et d'apporter un éclairage pédagogique sur la situation. Enfin, l'accessibilité est simplifiée puisqu'un simple ordinateur suffit pour prendre part à cette expérience.

1.3 Objectifs

Notre objectif premier n'est pas de divertir. Le but de cette courte expérience est de sensibiliser l'utilisateur à l'illettrisme de régression. Nous avons choisi un format que nous espérons plus marquant et attrayant qu'un simple texte ou qu'un article scientifique, afin de rendre cette problématique concrète et immersive.

2. Cahier des charges

2.1 Ressources médias

L'intégralité des illustrations 2D de notre jeu a été générée par intelligence artificielle. Ce choix technique s'est imposé par l'absence de compétences artistiques au sein de notre équipe, nous permettant ainsi de maintenir une cohérence graphique malgré nos contraintes. En revanche, l'aspect textuel et narratif a été entièrement conçu par nos soins, en nous appuyant sur des articles scientifiques de référence (disponibles en bibliographie) pour garantir la justesse du propos.

2.2 Structure et navigation

Comme expliqué précédemment, notre jeu se divise en deux phases : une phase contemplative, suivie d'une phase interactive. Pour réaliser ces deux séquences, nous avons utilisé Twine. Ce logiciel s'est avéré être la solution la plus adaptée à nos besoins, car il permet de structurer une narration arborescente complexe sans nécessiter de connaissances approfondies en programmation.

2.3 Formes et degrés d'interactivité

Pour la première phase, nous avons volontairement limité l'interactivité. L'objectif est de poser le cadre narratif (*background*) du personnage afin que l'utilisateur s'attache à lui et comprenne son déclin. Cette phase passive prépare le joueur, en renforçant sa patience et son empathie avant d'affronter les difficultés de la seconde phase. Sur le plan technique, l'interactivité repose sur le concept du point-and-click : l'utilisateur interagit exclusivement à l'aide de la souris en cliquant sur des zones spécifiques des pages présentées pour progresser ou déclencher des actions.

2.4 Choix graphiques et d'interfaces

Nous avons opté pour une direction artistique aux tons sombres. Ce choix esthétique reflète la dimension morose de l'illettrisme de régression, souvent lié à une routine usante, comme le travail en usine. Par ailleurs, nous avons pris le parti de supprimer toute interface superflue afin de favoriser une immersion totale. Le mécanisme du "point-and-click" étant intuitif et largement connu du public, il ne nous a pas semblé nécessaire d'incorporer un tutoriel ou des indicateurs visuels, laissant ainsi le joueur face à sa propre capacité de déduction.

2.5 Choix techniques

Nous avons décidé les choix techniques suivants :

- Moteur de jeu : Utilisation de Twine avec le format de passage Harlowe, permettant une gestion fluide des variables (pour mémoriser les erreurs du joueur) et une intégration aisée des images et sons.
- Accessibilité : Le jeu est conçu pour être une application Web (HTML/JS/CSS), ce qui garantit une compatibilité totale sur n'importe quel navigateur moderne (pas besoin d'émulateur flash).
- Mécanique de boucle : Programmation d'un système de "boucle narrative" où, en cas de mauvais clic, le joueur est renvoyé au début de la scène.
- Optimisation : Compression des images générées par IA pour assurer un temps de chargement rapide, même sur des connexions modestes, afin de ne pas briser l'immersion du joueur.

3 Scénario et cahier des charges

3.1 Exposition

Sur un fond noir, nous comprenons très vite que nous allons suivre la vie d'une personne touchée par l'illettrisme de régression. Un court texte narratif introduit la situation, nous permettant ensuite d'explorer son quotidien et les difficultés qu'il ou elle rencontre.

Nous sommes 2,5 millions en France à vivre dans ce silence. Parmi nous, la moitié travaille, et la grande majorité ont pourtant usé les bancs de l'école. Ce récit est le mien: un ouvrier dont les mains dédiées au travail ont laissé l'esprit oublier l'alphabet. En vingt ans d'usine, le geste a remplacé le signe, et la fatigue a effacé les lignes. Pour moi, comme pour 10% des salariés de l'industrie, la lecture est redevenue une terre étrangère. Je vous invite à découvrir mon parcours, de la maîtrise des machines jusqu'à ce que l'on nomme "l'illettrisme de régression".

3.2 Déroulement

Le déroulement de notre histoire s'articule autour de deux grandes phases : une première phase contemplative composée de cinq scènes, suivie d'une phase interactive comprenant trois scènes distinctes.

3.2.1 Phase 1: Compréhension du personnage

Numéro Scène	Titre	Déroulement
1.1	La découverte	Nous retrouvons notre personnage sur les bancs de l'école, alors qu'il apprend avec application à lire et à écrire.
1.2	L'ascension	À son arrivée à l'usine, il déchiffre avec assurance les panneaux d'indication des machines et commence à maîtriser son poste de travail.
1.3	Le déclin	Avec le temps, il ne lit plus les panneaux ; il les voit simplement défiler. Ses gestes sont devenus purement machinaux, dictés par l'habitude plutôt que par la compréhension.
1.4	La rupture	Il regarde une dernière fois les inscriptions, le cœur plein de mélancolie, comme s'il s'agissait d'un lointain souvenir déjà oublié.
1.5	L'isolement	Il se retrouve désormais seul dans son appartement, face aux courriers et aux

		papiers administratifs qui s'entassent, désormais indéchiffrables.
--	--	--

3.2.2 Phase 2: Interaction avec notre environnement

Numéro Scène	Titre	Déroulement
2.1	Le départ	Il décide enfin de mettre un mot sur son mal-être et se met en route vers le cabinet médical. Surgit alors le premier obstacle : déchiffrer les panneaux de signalisation pour s'orienter dans la ville.
2.2	La salle d'attente	Il doit se rendre dans le bon cabinet de médecin, lui dit la secrétaire. Les gens le regardent et la gêne se fait sentir.
2.3.0	Le constat	Le médecin lui tend un document à signer. Devant cette feuille, il est incapable de comprendre où apposer sa signature. Une incompréhension totale l'envahit, jusqu'à un noir absolu.
2.3.1 2.3.2 2.3.3 2.3.4	La signature	Le document devient de moins en moins lisible ; cette impression dans le jeu vise à provoquer un inconfort. Toutes les scènes sont de plus en plus "floues". On essaie d'instaurer une atmosphère pesante pour faire ressentir la gêne que les personnes illettrées ressentent quotidiennement.

3.3 Dénouement

Enfin, une fois notre mission accomplie, l'expérience s'achève comme elle a commencé : sur un fond noir. Un message de conclusion félicite le joueur tout en revenant sur les points essentiels de cette épreuve de vie qu'est l'illettrisme de régression.

Enfinement, la vie n'est pas aussi belle qu'on l'imaginait ! Ne l'oublie jamais : lire et écrire sont des luxes qu'il faut chérir et apprécier chaque jour. Si je ne pouvais te donner qu'un seul conseil, ce serait celui-ci : ne te laisse jamais happer par cette vie que l'on tentera peut-être de te dicter.

4 Conclusion

4.1 Pierre-Louis

Franchement, chapeau bas ! Je crois que c'est le projet qui m'a le plus marqué à l'UTC. En plus de mener une action qui a du sens et de se sentir utile à la société, l'aspect technique et méthodologique de ce travail est tout simplement passionnant.

Je me souviens d'une phrase que vous avez dite en cours : "Vous m'apportez autant que je vous apporte". À présent, je vous comprends. Sans la motivation d'une UV à l'UTC et l'objectif de notre diplôme, je n'aurais jamais été amené à créer un tel projet. Pourtant, au fur et à mesure de l'avancement, j'en oubliais la note ou le cadre scolaire pour prendre simplement du plaisir à créer.

Je ne sais pas si l'on peut qualifier notre projet d'œuvre d'art, mais je me suis senti tel un artiste, avec l'espoir de susciter de l'émotion chez autrui. Au-delà du ressenti, j'ai acquis des compétences techniques et une rigueur en gestion de projet qui me faisaient parfois défaut ; je me souviendrai toujours de ces rendus terminés à l'aube en TC1 !

J'ajouterais tout de même comme petit conseil à mes successeurs d'être prudents avec l'utilisation de Twine pour des projets demandant un certain degré d'interactivité, par exemple le *point and click*. Le logiciel peut se montrer très capricieux par moments.

Je tiens aussi à remercier mon binôme, Arthur, qui a rendu cette expérience particulièrement enrichissante et drôle, et sur qui j'ai pu compter à chaque instant. Que demander de plus ? Nous avons ri, nous avons appris et, pour une fois, nous nous sommes sentis véritablement utiles.

4.2 Arthur

Je suis du même avis que Pierre-Louis, je suis très content de pouvoir faire partie de ce projet. Je trouve que le message adopté est important et me tient vraiment à cœur ; de plus, c'est une occasion parfaite pour mieux comprendre et sensibiliser à l'illettrisme, un sujet que je ne connais pas parfaitement.

Je tiens à vous remercier, M. Bouchardon, vous nous donnez à tous une opportunité de réaliser ce qui est pour beaucoup un rêve d'enfant, faire un jeu vidéo. Je trouve que le concept même du jeu vidéo est passionnant, même si aujourd'hui les jeux en ligne ont une connotation négative en société. Ce projet pourrait faire changer d'avis, je pense surtout à mes parents qui ne pensaient pas qu'un jeu avec une morale puissante était possible.

Bien sûr, ce projet ne pourrait pas être réalisé sans Pierre-Louis, qui a eu cette idée passionnante. Il est sans doute plus doué que moi informatiquement et je sais que je peux toujours compter sur lui, et faire ce projet ensemble a été une partie de plaisir.

5 Bibliographie

Gardeners. (2025, May 22). *Listen to: L'illettrisme en chiffres*. Agence Nationale De Lutte Contre

L'illettrisme. <https://www.anlci.gouv.fr/illettrisme/lillettrisme-en-chiffres/>

Schnapper, D. (2005). Idéal et limites de la mixité sociale. *Informations Sociales*, n° 125(5), 6–15.

<https://doi.org/10.3917/inso.125.0006>

Dubet, F., Martuccelli, D., & Dubet, F. (1996). Théories de la socialisation et définitions sociologiques de l'école. *Revue Française De Sociologie*, 37(4), 511. <https://doi.org/10.2307/3322131>

Traité de neuropsychologie clinique de l'adulte. (n.d.). SHS Cairn.info.

<https://shs.cairn.info/traite-de-neuropsychologie-clinique-de-l-adulte--9782353273157?lang=fr>

A Total Beginner's Guide to Twine 2.1 – Adam Hammond. (n.d.).

<https://www.adamhammond.com/twineguide/>