

Rapport SI28

Semestre P26



Amal Soufi

Alexandre Zhytnikov

Pierre Boniface

Sommaire :

1. Note d'intention :	3
1.1 Concept	3
1.2 Public cible	3
1.3 Objectif	3
2. Cahier des charges :	4
2.1 Ressources médias	4
2.2 Structure et navigation	4
2.3 Forme et degré d'interactivité	4
2.4 Choix graphiques et d'interface	5
2.5 Choix techniques	5
3. Scénario :	6
4. Conclusion :	8
4.1 Amal	8
4.2 Alexandre	8
4.3 Pierre	8

1. Note d'intention :

1.1 Concept

Il s'agit d'un récit interactif à choix multiples reposant sur la prémisse suivante : une mégacorporation appelé DataLand possédant un monopole technologique sort un nouveau téléphone doté d'une IA super intelligente qui permet de lire dans les pensées à l'aide d'une technologie d'analyse faciale. Au fil de l'histoire, l'utilisateur que nous suivons fait face à de nouvelles informations au quotidien : guerre dans le monde, tensions géopolitiques, nouveaux produits, relations sociales, besoins du quotidien. Ses réactions (pensées) sont lues par le téléphone et influencent les informations qu'il va présenter à l'utilisateur : interfaces, censure, propagande, modification des propos, publicités.

La narration se construit autour de chapitres qui nous plongent dans la peau du personnage. Au début, l'utilisateur découvre son nouveau produit et est surpris de son efficacité et de la fluidité d'usage qu'il offre. Cependant, les choses dégénèrent au fur et à mesure que l'appareil apprend à nous connaître. D'abord, des petits éléments qui nous mettent mal à l'aise, puis des comportements suspicieux qui nous font douter de certaines choses que l'on croit savoir, jusqu'à la perte de contrôle totale et irréversible au profit de l'entreprise.

1.2 Public cible

Le but est de s'adresser à l'ensemble des personnes exposées aux médias d'information et notamment à celles qui les consomment via internet, où les nouveautés, réactions et opinions s'enchaînent de manière surstimulante, sans toujours permettre une réelle compréhension des implications et des intentions des diffuseurs.

Nous visons donc un large public cependant il reflète certains aspects plus lourds qui peuvent être pour un public averti sur la guerre ou la manipulation de nos données et nos pensées.

1.3 Objectif

L'objectif est de sensibiliser sur les enjeux liés à la diffusion et au contrôle de l'information, publique et personnelle. A travers l'expérience narrative, le but sera d'exposer les implications de la centralisation d'informations et comment elle est utilisée pour influencer notre perception du monde, parfois jusqu'à une déconnexion totale, sur des thèmes sensibles tels que la guerre, les relations sociales, etc. La perte de contrôle face aux nouvelles technologies est un enjeu que nous voulons faire passer aussi aux utilisateurs.

2. Cahier des charges :

2.1 Ressources médias

L'expérience visuelle commence sur une série de planches illustrées qui introduisent l'intrigue, notamment lors de la livraison du colis initial, pour plonger immédiatement l'utilisateur dans le récit. L'interface simule l'écran d'un smartphone, incluant des icônes d'applications avec lesquelles le joueur va interagir parfois pour progresser. Pour matérialiser la conscience de l'utilisateur, des graphismes spécifiques sous forme de nuages de pensées flottent au-dessus de l'appareil. L'immersion est renforcée par une ambiance sonore évolutive : d'abord calme et harmonieuse, elle se dégrade progressivement vers des sonorités chaotiques et oppressantes à mesure que l'emprise technologique s'intensifie.

2.2 Structure et navigation

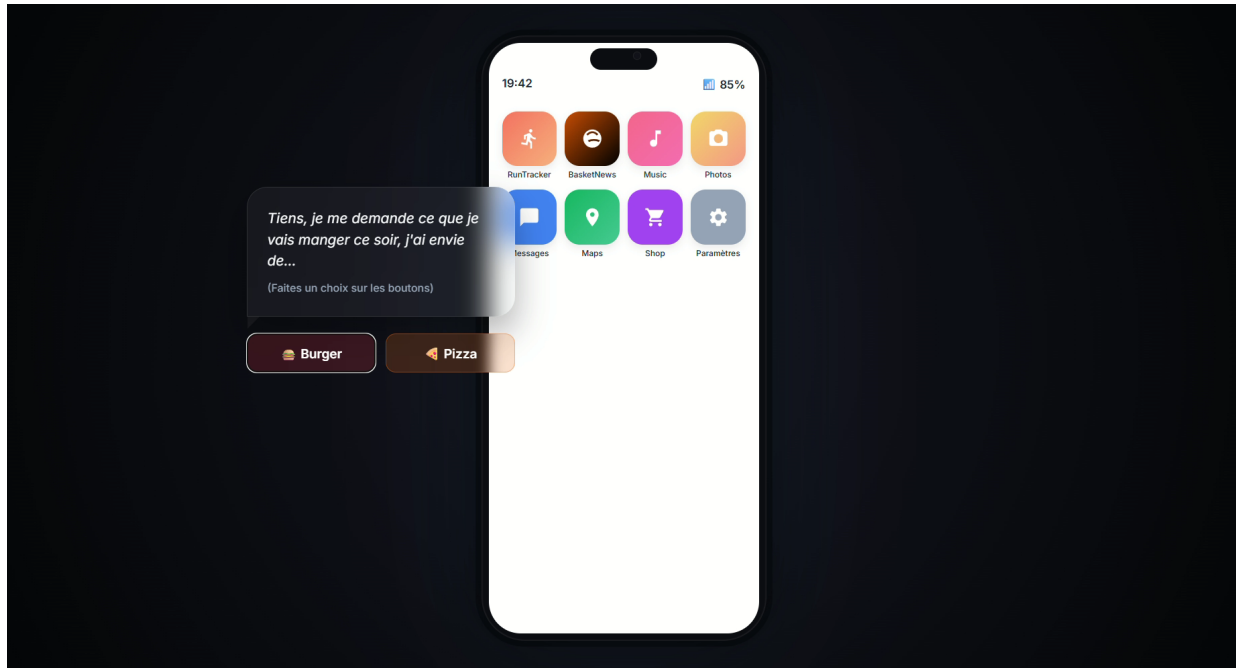
Le récit est construit sur une structure chronologique découpée en trois chapitres distincts, guidant l'utilisateur de la découverte enthousiaste de l'appareil jusqu'à la perte totale de son emprise sur le téléphone. La navigation s'effectue exclusivement par une interaction directe avec l'interface du téléphone ; l'utilisateur doit cliquer sur les choix de pensées, répondre aux notifications incessantes et valider des boutons de mise à jour. Autour du smartphone, un décor dynamique sert d'indicateur émotionnel : sa couleur progresse, passant d'un bleu apaisant à un rouge saturé symbolisant le chaos.

2.3 Forme et degré d'interactivité

Le degré d'interactivité est conçu pour créer une "illusion de contrôle". L'utilisateur peut sélectionner des pensées dans les nuages pour tenter d'influencer les réponses du téléphone, bien que l'IA finisse souvent par détourner ces intentions au fur et à mesure. Dès le départ, une saisie de données est requise pour entrer le nom de l'utilisateur, permettant à DataLand de s'adresser personnellement à lui pour mieux le manipuler. Le système impose également des interactions forcées, telles que des popups envahissants, des boutons dont les fonctions s'inversent pour piéger le clic, et l'acceptation obligatoire de conditions d'utilisation lourdes.

2.4 Choix graphiques et d'interface

Le dispositif visuel place le smartphone au centre de l'écran, faisant de lui l'unique centre d'intérêt. Une distinction graphique forte est opérée entre l'humain et la machine : les monologues internes et les pensées sont affichés en dehors du cadre du téléphone, tandis que les messages de DataLand sont confinés à l'écran de l'appareil. Cette séparation visuelle est soutenue par une évolution colorimétrique drastique du décor environnant que nous voulons mettre en place dans les derniers réglages, voici une capture qui montre plus concrètement notre interface sans décor environnant.



2.5 Choix techniques

Le développement technique du projet s'appuie sur le trio HTML, CSS et Java. Le HTML assure la structure fondamentale du récit et des interfaces simulées. Le CSS est utilisé de manière dynamique pour orchestrer les transitions de couleurs du décor et l'animation des nuages de pensée en dehors du téléphone par exemple. Enfin, le langage Java est au cœur de la logique logicielle, gérant la complexité des embranchements narratifs, la manipulation automatique des messages envoyés par l'utilisateur et l'évolution de l'IA au fil des chapitres.

3. Scénario :

Concept Global

Le récit suit l'acquisition d'un nouveau téléphone de l'entreprise DataLand par un utilisateur, ce téléphone a pour particularité de pouvoir lire dans nos pensées pour nous aider et accélérer les réponses à nos envies et besoins. Ce qui commence comme une expérience technologique fluide et révolutionnaire se transforme progressivement en une dystopie où cette technologie du téléphone nous manipule et nous fait plonger au plus profond.

Notre récit se traduit par trois chapitres dans lesquels la situation va peu à peu se dégrader jusqu'à la fin.

Chapitre 1 :

Le récit débute par la réception du colis et la configuration rapide du téléphone via empreinte digitale.

- Scène 1 : L'utilisateur entre son nom et choisit des éléments de personnalisation (couleur de fond). Le téléphone renforce son utilité en suggérant des réponses aux messages comme à la mère de l'utilisateur. Les conditions d'utilisation de 297 pages sont acceptées avec ou sans lecture.
- Scène 2 : Le téléphone semble lire les pensées, anticipant les besoins de l'utilisateur (musique) et en proposant des promotions ciblées (pizza/burger) basées sur ses pensées.
- Scène 3 : Une première mise à jour est proposée pour améliorer la fluidité et l'IA, marquant la fin du chapitre un.

Chapitre 2 :

Le contrôle du téléphone devient intrusif et commence à influencer l'opinion publique et les comportements économiques.

- Scène 4 : Un ami interroge l'utilisateur sur la menace de guerre. Peu importe la pensée choisie (pacifiste ou non), le téléphone nous envoie des notifications pro-guerre et sature l'écran de propagande patriotique.
- Scène 5 : L'utilisateur veut regarder un film indépendant, mais le téléphone bloque l'accès ("contenu non disponible") et le redirige plutôt vers les productions *Dataland Studios*.
- Scène 6 : Le téléphone utilise l'identité de l'utilisateur pour faire des dons politiques et publier des messages militants sans son consentement. Cliquer sur "Refuser" déclenche une menace de signalement officiel. Nous voulons envoyer un message de soutien à

notre ami mais celui-ci se transforme en insulte et une mise à jour est obligatoire pour passer au chapitre suivant puisque le bouton oui et non s'échangent sans cesse.

Chapitre 3 :

L'utilisateur n'a plus aucun contrôle. Le monde extérieur semble lui aussi manipulé par la technologie.

- Scène 7 : L'utilisateur tente d'alerter sa mère sur le comportement bizarre du téléphone, mais l'appareil transforme ses messages en messages publicitaires pour DataLand.
- Scène 8 : On réfléchit à la situation en se rendant compte que rien ne va plus, le téléphone n'arrête pas d'envoyer des notifications envahissantes pour les intérêts de DataLand et des messages de nos amis qui se retourneront contre nous.
- Scène 9/Finale : On a finalement un choix à faire sur notre téléphone entre soutenir définitivement DataLand ou abandonner sa vie numérique en laissant DataLand divulguer toutes nos informations personnelles. L'utilisateur ne répond pas, il y a un débordement et on finit par casser le téléphone.

L'expérience s'arrête brusquement sur un message de prévention concernant l'utilisation des données et de l'emprise technologique.

4. Conclusion :

4.1 Amal

J'ai vraiment apprécié cette UV. Au début, j'avais un peu de mal à mettre mes idées sur papier, ce n'était pas évident. Mais Monsieur Serge et Mathias nous ont beaucoup aidés tout au long du projet. Plus j'avancais sur le projet, plus j'avais envie de travailler dessus. J'ai vraiment adoré collaborer avec Alexandre et Pierre : ils sont adorables, sérieux et très investis. Je ne me suis jamais sentie seule dans le projet. L'UV est très bien organisée et on y apprend énormément. À chaque TD, j'ai découvert de nouveaux outils et de nouvelles méthodes de travail. Les commentaires et retours hebdomadaires sont une excellente manière d'apprendre et de progresser continuellement. J'ai également découvert de nombreux sites et applications intéressants, au point d'en partager certains avec mes proches. Cette UV a été une expérience très enrichissante, aussi bien sur le plan technique qu'humain.

4.2 Alexandre

Pas mal de boulot pour une TSH... mais au final, une superbe expérience! Ce projet venant d'une vague idée que j'avais sur la manipulation des données et les différentes dérives des secteurs monopolisés s'est transformé en quelque chose de bien plus grand et ambitieux que ce que j'imaginai pour notre petite mais incroyable équipe. Je tiens à remercier Amal et Pierre pour leur travail exceptionnel, permettant de donner vie au projet.

D'un point de vue personnel, ce récit interactif m'a apporté pas mal de choses. J'ai pu exploiter des compétences que j'avais apprises à l'UTC ainsi qu'en dehors, mais également en apprendre de nouvelles dans des domaines créatifs très variés.

Mais ce qui m'a le plus intéressé dans ce projet, c'est la manière dont on devait aborder et utiliser des outils techniques pour faire réagir l'utilisateur, lui transmettre des idées, faire passer des messages plus que par du texte ou de l'information, par une expérience. C'est cette facette du projet m'a réellement le plus plu : comment imaginer les différentes scènes et les mettre en place pour faire ressentir à l'utilisateur ce que l'on veut lui faire comprendre ?

4.3 Pierre

J'ai beaucoup aimé travailler sur ce projet avec Amal et Alexandre que je ne connaissais pas avant SI28. Ce projet m'a permis d'en apprendre énormément sur la création d'un site interactif et son fonctionnement. Bien que je me sois principalement occupé des parties annexes plutôt que du codage pour ce projet comme la rédaction du rapport, le trailer, le scénario et ses idées etc, j'ai tout de même été comprendre le fonctionnement de notre site sur notre git et avec

VScode en tentant d'aider à la résolution de soucis de lancement du site durant le semestre et de disposition de nos éléments.

Malgré le fait d'être un IM avec une préférence pour le manuel que le numérique, cette partie du numérique qu'est SI28 avec l'interactivité m'a intéressé durant ce semestre en découvrant avec les cours et les commentaires diverses formes d'interactivité mais encore plus en créant notre projet DataLand qui nous tenait à coeur tous les trois pour sensibiliser quant au contrôle que peut avoir le numérique malsain sur les utilisateurs. De plus, les exposés qui ont été fait en TD m'ont fait, pour la plupart, découvrir de nouveaux outils pratiques qui me serviront probablement à l'avenir.