

SORTIR DES LIGNES

DOSSIER DE CANDIDATURE DE PIERRE HENRI HEURTÉ
MASTER JMIN 2018 / SPÉCIALITÉ GAME DESIGN



SORTIR DES LIGNES

Partie Commune

Présentation générale du projet.....	3
Principes de navigation et éléments de scénario.....	4
Éléments particulièrement originaux de la conception visée.....	6
Bibliographie.....	7

Partie Game design

Concept principal

Présentation synthétique des principes d'interaction	8
Courte description de l'univers, des personnages et de l'histoire	10
Description d'une séquence d'interaction ou d'un niveau de jeu.....	11
Ébauche des conceptions sonore et visuelle.....	13
Espace libre d'approfondissement d'un aspect	14

Concepts alternatifs

Premier concept alternatif.....	15
Second concept alternatif.....	16
Comparaison argumentée des trois concepts	17
Remerciements au lecteur	18

Partie Commune

1 - Georges Perec



Présentation générale de « SORTIR DES LIGNES »

Notre projet trouve son point de départ dans l'étude de l'ouvrage de Georges Perec **(1)** et de Robert Bober *Ellis Island*. Ouvrage dans lequel les deux auteurs s'attachent à restituer de leur mieux les vagues d'immigration que connurent les Etats-Unis, et qui confluèrent en ce point de passage désormais emblématique.

Nous avons fait se confronter plusieurs concepts avant de nous consacrer exclusivement à celui de ce dossier. Il se base sur une interprétation particulière du sujet :

Si Perec et Bober ont pu faire le choix d'Ellis Island pour traiter du sujet de la migration, nous constatons de nos jours que les lieux des phénomènes migratoires ne sont plus ni aussi fixes, ni si fermement établis, ni si officiellement encadrés que le fut le célèbre site de la baie de New York. Au contraire, l'actualité égrène de longues listes de villes et de localités traversées, de camps de fortune improvisés alternant démantèlements et reformatations, au gré des changements des politiques d'accueil des États et des nouveaux tracés de route des passeurs.

Ce sont les nouvelles caractéristiques de ces migrations que nous allons tenter de restituer dans ce dossier. Trois d'entre elles seront évoquées en particulier : leur **dispersion**, leur **multiplication** et leur **périliosité** au moyen d'une approche journalistique du phénomène.

Nous proposons un jeu sur **navigateur Web**, dont le programme sera hébergé sur un serveur dont nous ferions, dans l'hypothèse de son développement, l'acquisition. Son nom de domaine serait <http://www.sortirdeslignes.net>. Nous donnerons à ce site l'apparence d'un **site de news** dont chacune des pages proposerait un article de presse relatant un événement migratoire. L'article peut être lu par le joueur comme du texte normal, mais ce n'est pas en le lisant qu'il avancera dans le jeu. En effet, les articles de notre site ne sont pas comme ceux des autres sites : ils forment chacun un **labyrinthe**. Pour en sortir, il faut faire traverser tout le texte à un ensemble de curseurs dont le mode de déplacement non-linéaire et dispersé s'oppose à celui de la lecture qui se borne à suivre les lignes en continu. Ces déplacements se rapprochent alors davantage de ceux d'une migration d'individus. Ils évoquent aussi du même coup les recherches formelles de la littérature de Georges Perec, qui eut volontiers recours à des procédés techniques et mathématiques sur les lettres et sur les mots pour faire émerger d'autres rapports au texte.

Principes de navigation et éléments du scénario

Avant de pouvoir jouer, le joueur doit se connecter à notre site depuis le navigateur Web de son PC. Il charge la page d'accueil sur laquelle il doit s'identifier par une connexion, ceci afin que le serveur garde la main sur la navigation dans le site. Il est ensuite redirigé sur la première page qui affiche le texte d'un premier article de presse (2).

L'**espace de jeu** est structuré en **un ensemble de pages Web (3)** qui affichent chacune un **texte** doté d'un ensemble de curseurs. La **navigation** dans le jeu se fait donc selon les deux niveaux de cette structure. Nous allons développer l'une après l'autre les modalités de cette navigation avant d'en donner une vue d'ensemble sur un schéma simplifié (7).

Navigation dans le texte

Le texte de ces articles n'est pas un texte comme les autres. Grâce à un script intégré à la page, il devient un espace navigable où le joueur peut déplacer un ensemble de curseurs à travers son contenu alphabétique. Un curseur à la fois pendant toute la durée d'un tour, le joueur peut le déplacer dans les quatre directions cardinales mappées sur les **quatre touches directionnelles du clavier**. Ce sont là les seules commandes que nécessite le jeu. Le joueur a pour instruction de faire se rejoindre les curseurs à dernière ligne du texte. Quand il y est parvenu, c'est la fin du niveau.

D'après les règles que nous détaillerons dans la partie de notre spécialité, nous verrons que les curseurs s'éparpillent dans le labyrinthe par groupes de plus en plus petits, pour finalement se rejoindre à la sortie. Le degré de dispersion des curseurs dans le labyrinthe croît puis décroît (4). Ce mode de navigation simule la **dispersion** passagère propre aux migrations.

Navigation sur le site

Aussitôt que le joueur a terminé un niveau, un nouvel article est publié sur une page ailleurs dans le site. Au moyen d'une requête HTTP préprogrammée, le navigateur Web y est redirigé. Le joueur découvre alors le texte du nouvel article. Les évolutions de deux facteurs sont mesurables d'un article à l'autre : la **densification de leur date de publication (5)** et l'**augmentation du nombre de ligne du texte (6)**. Ce dernier point entraînant un élargissement vertical du labyrinthe, donc une augmentation de la difficulté de jeu.

2 - Exemple d'article de presse (RFI)

Par RFI Publié le 17-03-2018 • Modifié le 17-03-2018 à 01:09

Suite à une attaque de soldats éthiopiens qui auraient fait une dizaine de morts, les habitants ont fui pour chercher asile côté kényan. Ils vivent dans des conditions précaires dans la ville frontalière de Moyale. L'aide humanitaire tente de s'organiser.

Les réfugiés viennent de la ville-frontière de Moyale, côté éthiopien. Une localité située en région Oromia, un des fiefs de la contestation contre le pouvoir central d'Addis-Abeba. Ils décrivent des raids de soldats contre des maisons, des gens tués à bout portant, des militaires tirant aussi au hasard sur la foule. Des propos qui contredisent la version de l'agence officielle éthiopienne ENA, expliquant que les militaires auraient confondu des gens avec des rebelles du Front de libération oromo.

Depuis une semaine, les réfugiés traversent cette frontière très porreuse pour s'entasser côté kényan. 80% sont des femmes et des enfants éparpillés sur quatre sites différents. Certains sont hébergés chez des proches, mais une partie dort dehors alors que c'est la pleine saison des pluies. Les autorités locales, la Croix-Rouge kényane, le HCR et l'Unicef fournissent de l'aide : eau, nourriture, moustiquaires, médicaments, bâches. Mais les moyens ne sont pas encore suffisants face au nombre d'arrivées dans cette zone isolée du Kenya.

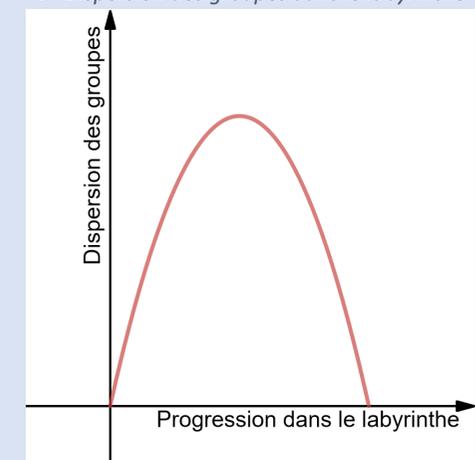
« L'urgence, c'est de les enregistrer, d'améliorer la prise en charge et l'hygiène, car on risque une épidémie de choléra », explique sur place Yvonne Ndege, du HCR.

Pour l'instant, il n'est pas prévu d'établir un camp, car le futur immédiat des réfugiés est flou. Les humanitaires peinent à savoir s'ils veulent rester ou revenir rapidement en Ethiopie, sachant que beaucoup disent que s'ils rentrent, ils seront pris pour cible par les soldats.

3 - Notre espace de jeu



4 - Dispersion des groupes dans le labyrinthe



Éléments du scénario

En faisant intervenir une notion de **temps** dans cette évolution formelle, c'est-à-dire en faisant comprendre au joueur qu'entre un article et le suivant, un *temps fictif* équivalent à la différence entre leurs deux dates de publication s'est écoulé, on instaure **deux niveaux d'évolution dramaturgique**.

D'abord, au niveau de la politique éditoriale du journal : ces évolutions dans la forme des articles expriment une sérieuse prise en considération du phénomène migratoire par la rédaction, qui traite le sujet avec une plus grande précision descriptive et une meilleure couverture du terrain.

Au niveau du récit du périple des migrants : l'accélération de parution des articles restitue la **multiplication** des phénomènes migratoires, tandis que leur extension en nombre de ligne restitue la **périllosité** de leurs trajets.

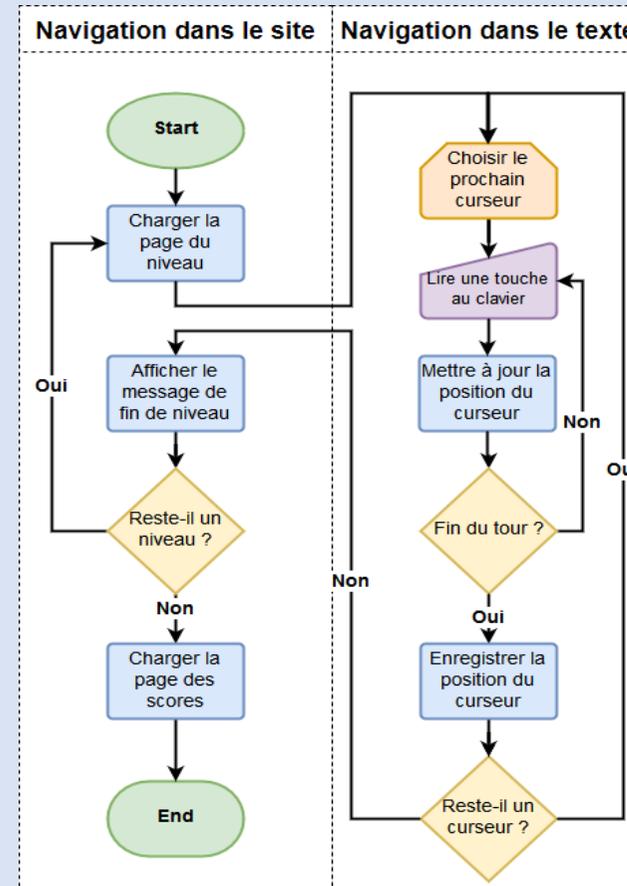
5 - Délai



6 - Nombre de lignes



7 - Schéma global de la navigation



Éléments particulièrement originaux de la conception visée

En au moins trois points que l'on se propose de récapituler, notre projet se distingue de la production *mainstream* du jeu vidéo et donc de ce que notre joueur hypothétique a déjà pu expérimenter dans sa pratique :

- A. Définir nos niveaux comme une chaîne de pages Web redirigées**, dont les liaisons sont assurées automatiquement par le protocole hypertexte.
- B. Montrer une évolution conjointe** de la politique éditoriale d'un journal, des phénomènes migratoires et de la difficulté de jeu.
- C. Revisiter le rapport au texte**, pour que d'espace dévolu à la linéarité de la lecture, il devienne un espace soumis à des règles de parcours non-linéaires. Ajuster ces règles pour qu'elles imitent à la fois la dispersion individuelle des migrants et la cohésion par petits groupes.

C'est pour mettre en exergue le point **C** de cette liste, que nous avons choisi d'intituler notre projet « SORTIR DES LIGNES » : lignes que l'on peut identifier à celles du cadre de la lecture, mais aussi à celles des anciennes routes migratoires prédéfinies et fixes comme celle d'Ellis Island.

Bibliographie

Documents consultés

Natkin S., *Jeux vidéo et médias du XXI^{ème} siècle*, Vuibert, Paris, 2004.

Natkin S., *Video Games and Interactive Media : A Glimpse at New Digital Entertainment*, A K Peters / CRC Press, Natick, 2006.

Perec G., *Ellis Island*, P.O.L, Paris, 1995.

MEI « Médiation & information ». *Revue internationale de communication*. Paris : L'Harmattan, 2013, n°37.

Bober R. (réalisateur), *Récits d'Ellis Island : Traces* [DVD]. INA, 1980, 58 minutes.

Bober R. (réalisateur) *Récit d'Ellis Island : Mémoires* [DVD]. INA, 1980, 60 minutes.

Wood S., *Flowcharts symbols*, http://www.hts.stevenwood.com/ics2o/cos/units/3/activity1/flowchart_symbols.htm, 1998.

Microsoft, *Overtypage mode*, <http://support.office.com/en-us/article/type-over-text-overtypage-mode-2fe125af-505f-4ce7-bbea-f0e64e381e75>.

Documents cités

Koster R., *A theory of fun*, O'Reilly Media, Sebastopol, 2013.

Schell J., *L'Art du game design*, Pearson, Paris, 2010.

Maurin F., *Bury me, my Love* [Android], Playdius, 2017.

Chen J., *Journey* [PS3], Sony Computer Entertainment, 2012.

Morgan J., *Dear Esther* [PC], Steam, 2012.

Pope L., *Papers, please* [PC], GOG.com, 2013.

Mérimée P., *Carmen*, Folio Classique, Paris, 2014.

Perec G., *La disparition*, Gallimard, Paris, 1989.

Bolling C., *Borsalino*, 100 ans de musique de films, Rendez-Vous Digital, 2010.

OMD, *Electricity*, Orchestral Manoeuvres in the Dark, Dindisc, 1980.

Images d'illustration

Perlstein A., *Photographie de Georges Perec pour le magazine l'Express*, Paris, 18.04.1969.

Partie Game design

Présentation synthétique des principes d'interaction

Dans la partie commune, nous avons expliqué que le joueur devait déplacer un nombre de curseurs à l'intérieur du texte. Nous allons maintenant entrer dans les détails de leurs interactions avec le texte.

Le labyrinthe de caractères

Un paragraphe de texte s'affiche dans la fenêtre du navigateur Web, ses dimensions s'insèrent aisément dans la fenêtre sans besoin d'une barre de défilement vertical. Ce paragraphe va être transformé en **labyrinthe** par l'action de nos règles de jeu.

Tout d'abord, nous affichons le texte en blanc sur noir pour aider l'œil du joueur à percevoir en négatif les espaces de déplacement. L'important étant de visualiser les positions relatives des lettres et leurs relations d'adjacence plutôt que les mots et les phrases qu'elles forment.

Chacun des caractères alphabétiques du texte constitue une case de ce labyrinthe. Les espaces et les signes de ponctuation sont considérés comme des murs. Afin que la traversée du labyrinthe rappelle le mouvement général de la lecture, de gauche à droite et de haut en bas, nous fixons que les huit points d'entrée du labyrinthe sont les huit caractères du premier mot **migrants** qui se situe au début de la première ligne du texte. Les huit points de sortie sont les huit caractères du deuxième mot **migrants** qui se situe à la fin de la dernière ligne du texte et se distingue du reste du texte par sa couleur jaune doré. Ce mot **migrants** est réservé : on n'en retrouve aucun autre exemplaire ailleurs dans le texte.

Les lettres amovibles

Les lettres amovibles sont au nombre de huit : **m, i, g, r, a, n, t, s**, elles se superposent aux caractères du texte.

Elles prennent place par-dessus le texte, et sont immédiatement reconnaissables : elles sont en gras, en noir, et encadré d'un carré dont la couleur varie selon leur état dans le jeu. La couleur d'encadrement des lettres dont ce n'est pas le tour d'être jouées est le blanc : **m**. Pour la lettre dont c'est le tour d'être jouée, son encadrement peut prendre deux couleurs selon sa situation dans le labyrinthe. Lorsqu'elle se superpose à une lettre de support identique, son encadrement vire au jaune : **m**. Lorsque ce n'est pas le cas, son encadrement vire au gris : **m**.

En début de jeu, les huit lettres amovibles sont placées à leur position respective dans le mot **migrants** de l'entrée du labyrinthe.

Déplacement d'une lettre amovible dans le texte

Un **chronomètre** décompte le temps du tour, qui est long de **6 secondes**.

À chaque **tour**, une lettre est sélectionnée parmi celles qui n'ont pas encore rejoint leur point d'arrivée, dans l'ordre qui correspond à celui de leur apparition dans le mot migrants : **m**, **i**, **g**, **r**, **a**, **n**, **t**, **s**. Le jeu laisse au joueur un temps de réflexion préliminaire de **3 secondes**, pendant lequel il ne peut pas interagir autrement qu'avec le regard, ceci afin qu'il prépare son mouvement pour la lettre sélectionnée.

Le joueur dispose ensuite d'un autre laps de temps de **3 secondes** pour déplacer la lettre sélectionnée où il le souhaite dans les cases du texte. Le but du jeu étant de la rapprocher chaque fois un peu plus de sa sortie à l'aide des **4 touches directionnelles du clavier** : gauche, droite, haut, bas.

Ce mode de parcours du texte s'apparente à un « **mode overtyping** » comme on le trouve dans la plupart des éditeurs de texte, où le curseur se place non plus *entre* les caractères mais *sur* eux. Mais à la différence de ce mode, le déplacement sur les caractères d'espace insécable et de ponctuation est impossible. Compte tenu des relations d'adjacence entre les lettres, le nombre de possibilités de déplacement depuis une case peut varier de un à quatre. Pour donner au joueur un visuel immédiat des cases praticables, les cases adjacentes à la lettre amovible jouée sont signalées visuellement par un jaunissement des lettres blanches du support. Dans la pratique, cela signifie que sur l'axe horizontal, la lettre peut être déplacée d'un bout à l'autre d'un mot, mais pas d'un mot à l'autre sur la même ligne à cause de l'espace qui les sépare. Sur son axe vertical, elle peut être déplacée vers la lettre qui se trouve juste en-dessous d'elle sur la ligne inférieure ou juste au-dessus d'elle sur la ligne supérieure.

Quand les 3 secondes sont écoulées, si la lettre amovible se superpose à une lettre identique sur le support, sa position est sauvegardée par le jeu. Dans le cas contraire, le jeu la renvoie automatiquement à sa position initiale, ramenant la configuration à celle du début de tour.

Mouvement de groupe

Dans la partie commune, nous avons précisé que l'une de nos préoccupations était de restituer une logique de cohésion entre les lettres amovibles qui permette un mouvement de groupe en un seul tour. Voici la règle qui traduit ce principe : quand à la fin d'un tour une lettre est sauvegardée sur un nouveau mot, elle entraîne avec elle toutes les autres lettres amovibles présentes dans le mot de départ qui peuvent trouver une place dans ce mot d'arrivée. Par exemple, si le mot **monter** est occupé par les lettres **m**, **n**, **t**, **r**, et qu'on déplace la lettre **n** vers le mot **matin**, alors elle entraîne avec elle les lettres **m** et **t** dans son tour, mais pas **r** qui reste sur le mot **monter** car elle ne figure pas dans le mot **matin**.

Quand le tour a pris fin, le **compteur de tour** est incrémenté de 1, et c'est au tour de la lettre suivante.

Quand une lettre amovible atteint sa sortie à la dernière ligne, elle est retirée de la liste des lettres qui peuvent être jouées.

Lorsque toutes les lettres ont atteint leur point d'arrivée, le joueur a remporté le niveau et la prochaine page Web se charge dans le navigateur.

Courte description de l'univers, des personnages et de l'histoire

Toute notre histoire est racontée à travers les publications du site. Elle s'organise selon deux niveaux de narration : un niveau **diégétique** qui concerne les progressions des migrants, et un niveau **métadiégétique** qui concerne l'évolution du traitement de l'information par le journal.

Cette distinction **diégétique/métadiégétique** est utilisée en narratologie pour se repérer quand on se trouve en situation de **récit dans le récit**. Ainsi, dans le roman de Prosper Mérimée, *Carmen*, le troisième chapitre est narré par un des protagonistes du chapitre précédent, Don José, qui devient narrateur le temps d'un chapitre. Ce principe est également exploité par certains jeux du genre *survival horror* où le joueur récupère des traces écrites ou des enregistrements vocaux éparpillés dans un niveau. L'auteur de ces traces devient alors le narrateur temporaire d'un événement passé. Et souvent ce narrateur va subir une métamorphose au fil de ses notes, qui transpirera dans sa façon d'écrire ou de parler. Jusqu'à, par exemple, devenir incompréhensible dans le cas d'une expérience scientifique qui a mal tourné.

Pour ce qui concerne notre projet, au niveau **métadiégétique**, l'information migratoire passe du traitement réservé aux simples faits divers à celui de phénomène dont l'ampleur est reconnue et prise en compte par la rédaction. Cela se traduit au cours des publications par deux augmentations conjointes : la *fréquence de leur publication dans le temps*, et la *longueur des articles en nombre de lignes*. Le joueur assiste à cette évolution au jour le jour, car le temps de la narration avance entre deux pages. En témoigne la date affichée en tête du fil d'actualité.

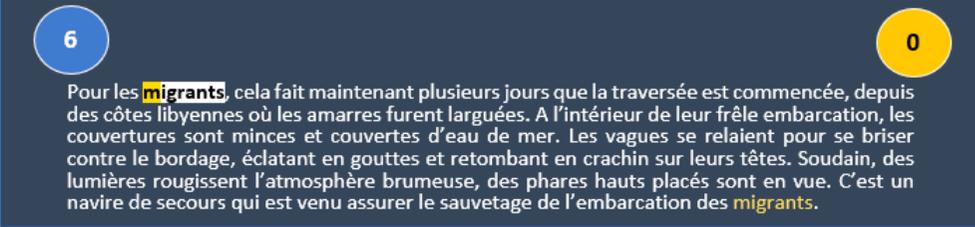
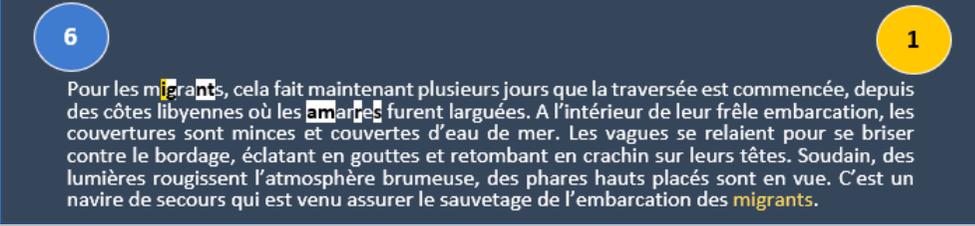
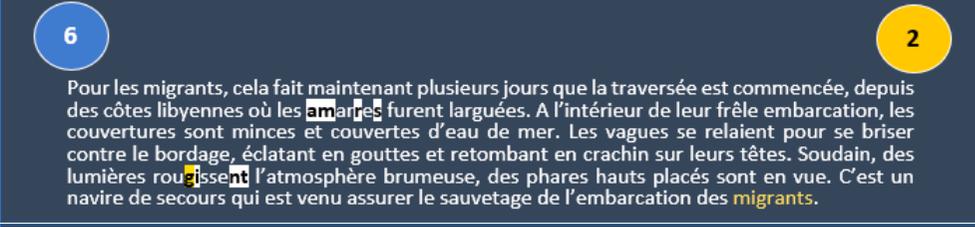
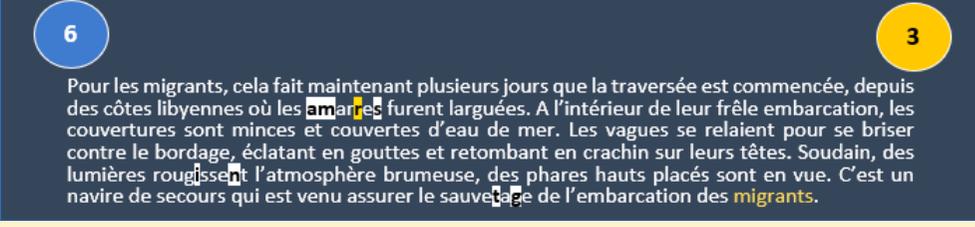
Au niveau **diégétique**, chaque article retrace, derrière le terme « migrants », le périple d'un groupe de migrants sans qu'il s'agisse du même d'un article à l'autre, le phénomène étant général et éparpillé en plusieurs points du globe. Le texte étant sujet à une évolution qui augmente le nombre de lignes à chaque nouvelle publication, le périple des migrants n'en paraît que plus long, périlleux et semé d'embûches au niveau diégétique.

Le tableau suivant classe les articles par ordre de publication dans le journal :

Titre de l'article	Lignes	Date de publication	Adresse de la page Web de l'article
Migrants : Un périple sur la Méditerranée	6	10/03/2018	http://www.sortirdeslignes.net/monde/migrants/mer-10-03-2018
Migrants : Dans de la jungle de Calais	10	21/03/2018	http://www.sortirdeslignes.net/monde/migrants/jungle-21-03-2018
Migrants : Sur la route de Mersin	15	29/03/2018	http://www.sortirdeslignes.net/monde/migrants/route-29-03-2018
Migrants : Dans le port de Lampedusa	15	04/04/2018	http://www.sortirdeslignes.net/monde/migrants/port-04-04-2018
Migrants : À la frontière turque	20	08/04/2018	http://www.sortirdeslignes.net/monde/migrants/frontiere-08-04-2018
Migrants : Dans le parc de Harmanli	20	11/04/2018	http://www.sortirdeslignes.net/monde/migrants/parc-11-04-2018
Migrants : Près du mont de Strandja	25	12/04/2018	http://www.sortirdeslignes.net/monde/migrants/mont-12-04-2018
Migrants : Dans le camp de Ouistreham	25	13/04/2018	http://www.sortirdeslignes.net/monde/migrants/camp-13-04-2018
Migrants : Poursuivis par une meute de chiens	30	14/04/2018	http://www.sortirdeslignes.net/monde/migrants/meute-14-04-2018

Description d'une séquence d'interaction ou niveau de jeu

Le joueur se connecte avec son navigateur sur la page d'accueil du site, celle-ci le redirige vers la page du premier niveau, qui se situe à l'adresse <http://www.sortirdeslignes.net/monde/migrants/mer-10-03-2018> et qui propose un article de presse intitulé « **Migrants : Un périple sur la Méditerranée** » portant la date de publication du 10/03/2018. La page aussitôt chargée, le premier tour de jeu peut commencer.

Tour	Description du tour	Apparence de l'article à chaque début de tour
1	La lettre m s'affiche en jaune. Le chronomètre commence son décompte à 6 secondes. Pendant les 3 premières secondes, le joueur cherche dans le texte un m qui soit atteignable. Quand le chronomètre tombe à 3 secondes, le joueur la déplace du mot migrants à la 1 ^{ère} ligne jusqu'au mot amarres à la 2 ^{ème} ligne. Quand le chronomètre tombe à zéro. Par cohésion du groupe, les lettres r, a, s rejoignent la lettre m à leur place respective sur le mot amarres . La lettre m passe au blanc. Le compteur de tour passe de 0 à 1.	 <p>6</p> <p>Pour les migrants, cela fait maintenant plusieurs jours que la traversée est commencée, depuis des côtes libyennes où les amarres furent larguées. A l'intérieur de leur frêle embarcation, les couvertures sont minces et couvertes d'eau de mer. Les vagues se relaient pour se briser contre le bordage, éclatant en gouttes et retombant en crachin sur leurs têtes. Soudain, des lumières rougissent l'atmosphère brumeuse, des phares hauts placés sont en vue. C'est un navire de secours qui est venu assurer le sauvetage de l'embarcation des migrants.</p> <p>0</p>
2	La lettre i passe au jaune. Le joueur la déplace du mot migrants à la 1 ^{ère} ligne jusqu'au mot rougissent à la 6 ^{ème} ligne. Par cohésion du groupe, les lettres g, n, t l'accompagnent sur ce mot. La lettre i passe au blanc.	 <p>6</p> <p>Pour les migrants, cela fait maintenant plusieurs jours que la traversée est commencée, depuis des côtes libyennes où les amarres furent larguées. A l'intérieur de leur frêle embarcation, les couvertures sont minces et couvertes d'eau de mer. Les vagues se relaient pour se briser contre le bordage, éclatant en gouttes et retombant en crachin sur leurs têtes. Soudain, des lumières rougissent l'atmosphère brumeuse, des phares hauts placés sont en vue. C'est un navire de secours qui est venu assurer le sauvetage de l'embarcation des migrants.</p> <p>1</p>
3	La lettre g passe au jaune. Le joueur la déplace du mot rougissent à la 5 ^{ème} ligne jusqu'au mot sauvetage à la 6 ^{ème} ligne. Par cohésion du groupe, la lettre t l'accompagne. La lettre g passe au blanc.	 <p>6</p> <p>Pour les migrants, cela fait maintenant plusieurs jours que la traversée est commencée, depuis des côtes libyennes où les amarres furent larguées. A l'intérieur de leur frêle embarcation, les couvertures sont minces et couvertes d'eau de mer. Les vagues se relaient pour se briser contre le bordage, éclatant en gouttes et retombant en crachin sur leurs têtes. Soudain, des lumières rougissent l'atmosphère brumeuse, des phares hauts placés sont en vue. C'est un navire de secours qui est venu assurer le sauvetage de l'embarcation des migrants.</p> <p>2</p>
4	La lettre r passe au jaune. Le joueur la déplace du mot migrants à la 1 ^{ère} ligne jusqu'au mot phares à la 5 ^{ème} ligne. Par cohésion du groupe, les lettres a, s l'accompagnent. La lettre r passe au blanc.	 <p>6</p> <p>Pour les migrants, cela fait maintenant plusieurs jours que la traversée est commencée, depuis des côtes libyennes où les amarres furent larguées. A l'intérieur de leur frêle embarcation, les couvertures sont minces et couvertes d'eau de mer. Les vagues se relaient pour se briser contre le bordage, éclatant en gouttes et retombant en crachin sur leurs têtes. Soudain, des lumières rougissent l'atmosphère brumeuse, des phares hauts placés sont en vue. C'est un navire de secours qui est venu assurer le sauvetage de l'embarcation des migrants.</p> <p>3</p>

8 - Résolution d'un niveau de jeu en 10 tours

5 La lettre **a** passe au jaune. Le joueur la déplace du mot **phares** à la 5^{ème} ligne au mot **migrants** à la 6^{ème} ligne. Par cohésion du groupe, les lettres **s**, **r** l'accompagnent. Les lettres **a**, **s**, **r** ont atteint leur sortie.

6 La lettre **n** passe au jaune. Le joueur la déplace du mot **rougissent** à la 5^{ème} ligne au mot **crachin** à la 4^{ème} ligne. Par cohésion du groupe, la lettre **i** l'accompagne. La lettre **n** passe au blanc.

7 La lettre **t** passe au jaune. Le joueur la déplace du mot **sauvetage** à la 6^{ème} ligne au mot **migrants** à la 6^{ème} ligne. Par cohésion du groupe, la lettre **g** l'accompagne. Les lettres **g** et **t** ont atteint leur sortie.

8 La lettre **m** passe au jaune. Le joueur la déplace du mot **amarres** à la 2^{ème} ligne jusqu'au mot **retombant** à la 4^{ème} ligne. La lettre **m** passe au blanc.

9 La lettre **i** passe au jaune. Le joueur la déplace du mot **crachin** à la 4^{ème} ligne jusqu'au mot **migrants** à la 6^{ème} ligne. Par cohésion du groupe, la lettre **n** l'accompagne. Les lettres **i** et **n** ont atteint leur sortie.

10 La lettre **m** passe au jaune. Le joueur la déplace du mot **retombant** à la 4^{ème} ligne jusqu'au mot **migrants** à la 6^{ème} ligne. La lettre **m** a atteint sa sortie.

Toutes les lettres ont atteint leur sortie respective.
Le niveau a été terminé en **10 tours**.

À cet instant, le navigateur est automatiquement redirigé vers la page de l'article suivant.

6

Pour les migrants, cela fait maintenant plusieurs jours que la traversée est commencée, depuis des côtes libyennes où les amarres furent larguées. A l'intérieur de leur frêle embarcation, les couvertures sont minces et couvertes d'eau de mer. Les vagues se relaient pour se briser contre le bordage, éclatant en gouttes et retombant en crachin sur leurs têtes. Soudain, des lumières rougissent l'atmosphère brumeuse, des phares hauts placés sont en vue. C'est un navire de secours qui est venu assurer le sauvetage de l'embarcation des migrants.

4

6

Pour les migrants, cela fait maintenant plusieurs jours que la traversée est commencée, depuis des côtes libyennes où les amarres furent larguées. A l'intérieur de leur frêle embarcation, les couvertures sont minces et couvertes d'eau de mer. Les vagues se relaient pour se briser contre le bordage, éclatant en gouttes et retombant en crachin sur leurs têtes. Soudain, des lumières rougissent l'atmosphère brumeuse, des phares hauts placés sont en vue. C'est un navire de secours qui est venu assurer le sauvetage de l'embarcation des migrants.

5

6

Pour les migrants, cela fait maintenant plusieurs jours que la traversée est commencée, depuis des côtes libyennes où les amarres furent larguées. A l'intérieur de leur frêle embarcation, les couvertures sont minces et couvertes d'eau de mer. Les vagues se relaient pour se briser contre le bordage, éclatant en gouttes et retombant en crachin sur leurs têtes. Soudain, des lumières rougissent l'atmosphère brumeuse, des phares hauts placés sont en vue. C'est un navire de secours qui est venu assurer le sauvetage de l'embarcation des migrants.

6

6

Pour les migrants, cela fait maintenant plusieurs jours que la traversée est commencée, depuis des côtes libyennes où les amarres furent larguées. A l'intérieur de leur frêle embarcation, les couvertures sont minces et couvertes d'eau de mer. Les vagues se relaient pour se briser contre le bordage, éclatant en gouttes et retombant en crachin sur leurs têtes. Soudain, des lumières rougissent l'atmosphère brumeuse, des phares hauts placés sont en vue. C'est un navire de secours qui est venu assurer le sauvetage de l'embarcation des migrants.

7

6

Pour les migrants, cela fait maintenant plusieurs jours que la traversée est commencée, depuis des côtes libyennes où les amarres furent larguées. A l'intérieur de leur frêle embarcation, les couvertures sont minces et couvertes d'eau de mer. Les vagues se relaient pour se briser contre le bordage, éclatant en gouttes et retombant en crachin sur leurs têtes. Soudain, des lumières rougissent l'atmosphère brumeuse, des phares hauts placés sont en vue. C'est un navire de secours qui est venu assurer le sauvetage de l'embarcation des migrants.

8

6

Pour les migrants, cela fait maintenant plusieurs jours que la traversée est commencée, depuis des côtes libyennes où les amarres furent larguées. A l'intérieur de leur frêle embarcation, les couvertures sont minces et couvertes d'eau de mer. Les vagues se relaient pour se briser contre le bordage, éclatant en gouttes et retombant en crachin sur leurs têtes. Soudain, des lumières rougissent l'atmosphère brumeuse, des phares hauts placés sont en vue. C'est un navire de secours qui est venu assurer le sauvetage de l'embarcation des migrants.

9

Ébauche des conceptions sonore et visuelle

Chaque niveau de jeu prend place dans une page de notre site Web. Pour ébaucher son aspect **visuel (9)**, on s'inspire de l'esthétique de plusieurs journaux au format numérique célèbres en France. Nous privilégierons la **sobriété** graphique pour que la réflexion du joueur ne soit pas troublée par des détails. On affichera de haut en bas : une bannière avec le nom du site « SORTIR DES LIGNES » dans une graphie stylisée où figurent deux lettres amovibles grise et jaune ; la barre de navigation des catégories du site ; un rappel de la catégorie de l'article courant ; le titre de l'article ; sa date de publication ; le texte de l'article. Dans la marge à gauche du texte, une colonne de boutons de partage sur les réseaux sociaux. Dans la marge à droite du texte, un fil d'actus en continu. Précisons que cette interface n'est que graphique et qu'elle ne propose aucun hyperlien véritablement cliquable. La navigation d'une page à l'autre étant gérée automatiquement par le jeu après l'accomplissement du niveau.

Pour le texte de l'article, nous optons pour une police de caractère lisible, offrant un bon compromis entre le détachement des lettres les unes des autres pour une **identification** facile, et le maintien d'une union suffisante pour offrir une perception sans ambiguïté des **espaces du texte**. Nous trouvons que la police de caractères « *Calibri* » remplit très bien ce compromis.

Pour ce qui concerne l'aspect **sonore** du jeu, une bande musicale légère évoque la méthode et la logique, avec des notes aiguës et espacées jouées par un unique instrument qui peut être un piano ou un xylophone. On peut s'inspirer des œuvres musicales suivantes :

- A. Orchestral Manoeuvres in the Dark - **Electricity**
- B. Claude Bolling - **Borsalino**
- C. Pokémon Puzzle League - **Giovanni's Theme**

L'aspect sonore est complété par une série de bruitages qui accompagnent les actions dans le jeu :

Événement du jeu	Bruitage associé
Un tour commence	Une voix féminine prononce la lettre qui va être jouée
La séquence de déplacement commence	Un tintement de clochette
La lettre est déplacée d'une case par le joueur	Un son de cliquetis, de petit clic
La lettre est enregistrée à sa nouvelle position	Un son de tampon
La lettre est refusée et retourne à son ancienne position	Un sifflement

9 - Ébauche visuelle de notre site



Espace libre

Nous mettons cet espace libre à profit pour décrire plus amplement la fin du jeu.

Page du boss

Dans la section « *Description de l'univers, des personnages et de l'histoire* », nous avons mentionné que le dernier article à être publié sur le site s'intitule « **Migrants : Poursuivis par une meute de chiens** ». Ce niveau diffère des précédents, il s'agit d'un niveau de boss qui, reprenant les règles des niveaux classiques, offre toutefois une difficulté supplémentaire en mettant le joueur en situation de course contre un adversaire contrôlé par une intelligence artificielle.

10 - Niveau de boss en début de partie

6

0

Dans les bois, les **molosses** se sont lancés à la poursuite des **migrants**. Cette meute vient d'être lâchée par la police des frontières bulgare dont on aperçoit dans le lointain les flashes des lampes torches. Il s'agit pour eux de faire rebrousser chemin au petit groupe. S'ensuit une course-poursuite dans l'obscurité des sous-bois. Le clair de lune n'éclairant que les clairières ici et là. Franchissant sans les voir des parterres de ronces et d'orties, le groupe cherche à regagner la clôture barbelée érigée à la frontière. Celle-là même qu'ils franchirent quelques minutes plus tôt, pensant être en sécurité du côté bulgare. Dans la panique, il se séparent et prennent plusieurs chemins différents. Les **migrants** parviendront-ils à repasser de l'autre côté de la frontière avant les **molosses** ?

Le joueur et son adversaire contrôlent un ensemble de huit lettres amovible semblables : **m, i, g, r, a, n, t, s** pour le joueur, et **m, o, l, o, s, s, e, s** pour l'adversaire. On attribue à chaque camp une palette de couleur distinctive : en nuance de jaune pour le joueur, en nuance de rouge pour l'adversaire.

Toutes les lettres se trouvent initialement sur leur mot respectif à la première ligne : **migrants** et **molosses**. **(10)** L'adversaire et le joueur jouent chacun leur tour en déplaçant une lettre dans le labyrinthe. Avec cette règle supplémentaire que les lettres d'un camp et de l'autre ne peuvent pas occuper une même case dans le labyrinthe. L'objectif pour les deux parties est de faire atteindre la sortie du labyrinthe à ses huit lettres amovibles avant l'autre. Pour le joueur, cette sortie correspond au mot « **migrants** » au début de la dernière ligne. Pour l'adversaire, cette sortie correspond au mot « **molosses** » à l'autre extrémité de cette même ligne.

Page récapitulative des scores

Passé le niveau du boss, la dernière page chargée dans le navigateur est la page récapitulative des scores. Elle les récapitule sous forme de tableau avec à chaque ligne le nom du niveau et le nombre de tours qu'il a fallu au joueur pour le terminer. Le joueur se voit décerner une note globale en fonction de sa réussite. Pour coller au thème du projet, nous donnerons à la note la forme d'une lettre de l'alphabet : **A, B, C, D**. Ce système de note a pour but d'encourager la rejouabilité de notre jeu, comme le déclare par exemple Jess Schell sous son concept de « *ludification* ».

Nous présentons ici les designs alternatifs qui furent envisagés avant que ne soit retenu le design développé dans ce dossier de candidature.

Premier concept alternatif

Concept n°1 : Planète inhospitalière

Le premier concept sur lequel nous nous sommes penchés était inspiré du jeu portant sur le thème de la migration, *Bury me, my Love*. Puis, piochant dans le thème plus général de l'errance, nous prîmes également comme références les deux jeux *Journey* et *Dear Esther*.

Afin de restituer ce sentiment d'errance, nous cherchions à travailler sur la rendition du temps long. Un obstacle évident barrait notre route, c'est le principe du *flow* : état de concentration dans lequel le joueur ne voit plus le temps passer. Concept notamment décrit dans l'ouvrage de Jess Schell, *L'Art du game design*. Son incompatibilité avec l'expérience de l'errance où l'on garde une conscience aiguë du temps, nous a poussé à suspendre les effets du *flow*. Nous étions ainsi arrivés aux mêmes conclusions que le développeur de *Bury me, my Love* : à la mise en place d'un système qui répondraient aux commandes du joueur par une *longue boucle de feedback*, système parfois appelé *idle game*. Pendant ce temps où le jeu est indisponible, le joueur pourrait continuer de vaquer à ses occupations sur son ordinateur ou dans sa vie courante.

Cependant, nous allions introduire deux différences notables qui nous éloigneraient du parti-pris de *Bury me, my Love*.

Première divergence, le jeu se jouerait directement depuis une **boîte mail**. Il consisterait en un échange de courriels avec un serveur mail produisant des réponses automatiques au bout d'un laps de temps déterminé. Le joueur pourrait activer la notification sur le bureau pour une meilleure réactivité.

Deuxième divergence, il ne s'agit pas pour nous d'utiliser ce système pour générer un suspense narratif ou de l'inquiétude pour le sort de nos personnages, mais de montrer le mode de fonctionnement d'un nouveau paradigme humain. Notre scénario prendrait en effet place dans un **futur dystopique**, futur dans lequel la propriété privée et foncière aurait été abolie, et où la migration se serait généralisée au point de devenir le seul mode de vie possible. Condamnant l'humanité à une errance perpétuelle en petits groupes sur toute la surface de la Terre.

Le joueur aurait la possibilité de diriger son groupe de migrants vers la ville de son choix par envoi d'un mail. Villes qui reproduiraient les noms et les géolocalisations des anciennes grandes capitales du globe. Le serveur effectuerait de son côté le calcul du temps de parcours d'après la distance et la vitesse de marche du groupe. Il ne renverrait de mail que passé cette durée. Une fois dans une nouvelle ville, le *feedback* des mails se resserrerait. Le joueur pourrait choisir d'envoyer des émissaires en reconnaissance dans les quartiers de la ville, afin de négocier des fusions ou des échanges avec des groupes locaux. Le joueur devant maintenir un équilibre entre être assez nombreux pour être en mesure de négocier des échanges ou des fusions ultérieures avec les autres groupes, mais assez peu pour assurer sa subsistance lors des longs trajets. Le but du jeu sur le long terme étant de faire atteindre à son groupe la dernière ville du globe où le principe de propriété est encore respecté.

Second concept alternatif

Concept n°2 : Panne de clavier

Notre second design a pris le sujet par un autre bout. Nous voulions restituer par le gameplay non plus l'errance mais l'immobilisation des migrants, les haltes forcées dans les campements aux frontières.

Dans notre jeu qui aurait été développé pour le PC, le joueur serait soumis à un double blocage : il serait bloqué dans une **pièce close**, et certaines des **touches de son clavier seraient bloquées** et inutilisables.

Pour le premier aspect, ce projet de jeu s'affilierait au genre « *Escape the room* » dans lequel il faut s'échapper d'un endroit confiné. Notre joueur est enfermé seul dans un bâtiment aux murs blancs à angles droits et à la décoration épurée. Le bâtiment en question est un **musée de l'immigration** dont chaque salle porte le nom d'un point de passage migratoire, par exemple : *Calais, Lampedusa, Adana* ... Nous ferons en sorte que cette liste soit mise à jour directement par l'actualité. Pour cela, nous filtrerons les pages d'actualité en rapport direct avec les migrations humaines à partir des **files RSS** des principaux journaux français. Puis, au moyen de techniques de **Web Scraping**, nous extrayons de ces pages les entités nommées des localités ayant récemment fait l'objet d'un article de presse.

Pour le second aspect, ce projet de jeu s'inspirerait du roman « *La disparition* » de Georges Perec, où l'histoire est narrée sans utiliser la lettre **E**. En effet, chaque salle du musée est occupée par des panneaux blancs entre lesquels le visiteur peut se promener. Ils supportent des consoles de saisie d'une nouvelle technologie qui peuvent afficher du texte sur les murs. L'une de ces consoles de saisie est intégrée à la porte de sortie de la salle. Pour sortir, le joueur doit saisir au clavier le nom de la ville qui est le sujet de la salle. Problème : il découvre en appuyant sur les touches de son clavier qu'elles ne répondent plus. Par exemple si la salle est intitulée « **Calais** », les touches du clavier **A, C, I, L, S** ne répondent plus. Cependant, ces mêmes lettres sont disponibles sur les autres consoles de saisie de la pièce.

Le choix de l'ordre d'exécution des consoles est laissé à la discrétion du joueur. À partir des touches du clavier restantes et des « lettres fixes » qui se trouvent dans les consoles de la salle, le joueur doit taper un mot qui soit accepté par le dictionnaire de référence du jeu. S'il est considéré comme valide, la ou les « lettres fixes » sont dupliquées dans toutes les autres consoles de la pièce. Par exemple, au début du jeu chacune des consoles de saisie proposent une lettre différente : **C, A, L, A, I, S**. Si le joueur commence par le terminal de la lettre **I** et tape les lettres G,T et E (disponibles au clavier) pour former le mot **GITE**, il valide ce terminal et tous les autres terminaux de la pièce ajoutent la lettre **I** à leur affichage. Pour illustrer ce principe, voici une séquence d'action possible pour sortir de la pièce **Calais** : **GITE (...I.)** > **PLI (..L.I.)** > **LAINÉ (.AL.I.)** > **SALI (.AL.IS)** > **LASCIF (CAL.IS)** > **CLAQUAIS (CALAIS)**

Ce qui est intéressant ici, c'est que contrairement aux *MMOG* par exemple, la console de saisie et d'affichage de texte n'est pas **unique** et intégrée à l'**UI** sur un côté de l'écran, mais existe en **plusieurs** exemplaires qui sont **intégrées aux surfaces du niveau**. De cette façon, on confère au texte dans notre jeu un caractère **nomade**, qui donne l'impression qu'il se promène avec le joueur de console en console dans la pièce.

Comparaison argumentée des trois concepts

La prise en compte de plusieurs arguments nous a motivé à développer ce projet au détriment de ceux listés ci-avant.

Tout d'abord, le concept de ce dossier partage avec chacun des deux concepts un **point commun**, dont il constitue la synthèse avantageuse :

- Comme le **concept alternatif n°1**, il fait jouer le joueur avec des technologies de communication par Internet, respectivement : un échange de mail et un échange hypertexte avec un serveur Web. Ce qui plonge le joueur dans un environnement *étrangement familier*.
- Comme le **concept alternatif n°2**, il met le texte au centre du gameplay. Ce qui offre un plus grand recul sur le thème abordé, la textualité étant une alternative raisonnable aux images chocs avec lesquelles on aurait pu être tenté de traiter un tel sujet. Ce gameplay permet en même temps des interactions innovantes avec le texte qui n'est pas sans rappeler les jeux d'écriture de Georges Perec, ses recombinaisons techniques du texte et son appartenance à *l'OuLiPo*.

Mais tandis que ce choix du recours au texte dans la navigation pouvait paraître arbitraire dans le concept alternatif n°2, il est ici justifié scénaristiquement par le prisme journalistique. Qui nous amène à montrer l'évolution conjointe de l'écriture journalistique avec les informations elles-mêmes. Qui met donc en perspective le narrateur et le sujet de la narration, dans une approche post-moderne du texte.

En outre, ce projet est **indemne d'un défaut** que l'on retrouvait dans les deux premiers concepts et qui concerne la *boucle de feedback*. Nous avons vu que pour le concept n°1, la longueur de cette boucle peut rendre le jeu irritant pour le joueur, voire mettre notre jeu sous la menace d'un désintérêt de la part du joueur. Pour le concept n°2, l'absence totale de réponse sur certaines touches du clavier peut produire un effet d'irritation similaire chez le joueur.

En dernier argument, c'était le concept qui nous a semblé le plus prometteur en termes de **fun**, au sens que donne Raph Koster à cette notion. L'auteur de « *A theory of fun for game design* » le définit comme une courbe d'apprentissage de patterns situé dans un juste équilibre. Ici, la longueur du texte est une variable qui nous permet un contrôle simple et direct sur la difficulté de jeu en même temps que nous sommes en mesure de le justifier scénaristiquement.

Remerciements au lecteur

Nous remercions le lecteur pour l'attention qu'il a porté à ce projet.