



Récits d'Ellis Island, histoires d'errance et d'espoir

— Georges Perec avec Robert Bober

Du 1er janvier 1892 au 12 novembre 1954, 5000 à 10000 personnes par jour arrivaient de l'Europe en bateaux à vapeur et passaient par Ellis Island. Un passage vers le rêve américain pour la majorité des immigrant·e·s, mais également une barrière pour environ 2% d'entre eux, qui pouvaient être renvoyés en Europe. L'île était nommée «Ile des larmes», à juste titre car des familles étaient souvent séparées à la frontière par le processus de sélection. Nous estimons que 3000 personnes se sont suicidées sur Ellis Island.

➤ **Table des matières**

Sujet	2
PARTIE COMMUNE	3
Proposition de jeu	3
Trois modes de jeu, trois jouabilités	4
Intentions, Diffusion, Publics cibles, Key selling points	5
PARTIE GAME DESIGN	6
Principes d'interaction	6
Univers, personnage, histoire	8
Description des boucles de jeu	9
Propositions de direction artistique	10
Pourquoi un jeu à destination des musées ?	12
Autres concepts	14



Figure 1 : Images du documentaire vidéo «Traces» de Georges Perec et Robert Bober.

PARTIE COMMUNE

Proposition de jeu

Ma proposition se nomme «Welcome Ellis Island».

Le jeu que je propose est d'abord une installation interactive à destination d'un musée historique. Le but de ce jeu est de faire découvrir Ellis Island en s'immergeant dans la période d'activité du centre d'accueil. Cette installation se compose de trois postes de jeu et d'un afficheur commun (c.f. Figure 2). Sur chacun des trois ordinateurs, un jeu est accessible mais avec un mode de jeu différent pour chacun :

- un mode Gestionnaire, où le·a joueur·euse pourra influencer sur les règles d'Ellis Island,
- un mode Immigrant·e, où le·a joueur·euse incarnera un enfant immigré qui passe par Ellis Island,
- un mode Agent·e, où le·a joueur·euse sera en charge de faire remplir le questionnaire frontalier.

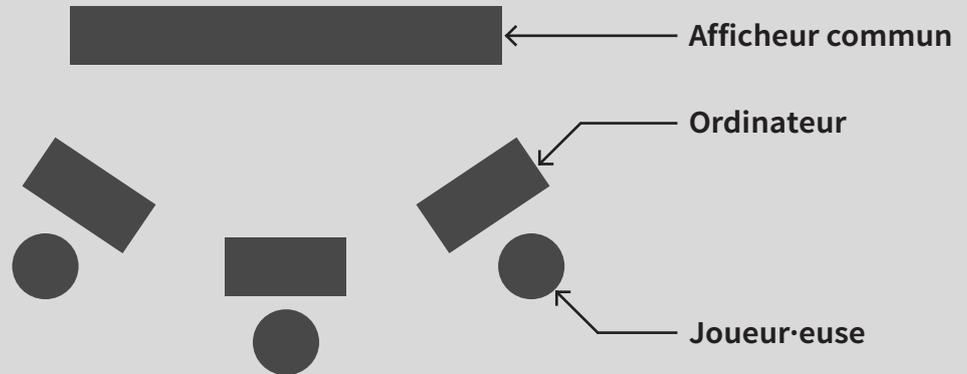


Figure 2 : Schéma de l'installation pour un musée.

Chaque joueur·euse ne pourra précisément voir que ce fait les autres joueur·euse·s mais l'écran commun leur permettre tout de même d'avoir certaines informations : le déclenchement d'événements, etc.. Chaque mode de jeu peut influencer les autres modes de jeux, selon certaines décisions ou actions des joueur·euse·s. Ces influences auront des effets sur la difficulté du jeu ou le déclenchement d'événements.



➤ Trois modes de jeu, trois jouabilités

G

Gestionnaire

Type de jeu :

Gestion financière, diplomatique et organisationnelle.

Personnage incarné :

Responsable du centre d'immigration d'Ellis Island.

Pitch :

Le·a joueur·euse devra modifier les règles et l'organisation d'Ellis Island suivant les directives données par l'administration gouvernementale (par exemple, «Il faut être plus strict sur l'admission aux États-Unis pour limiter le nombre d'immigrants»). Le joueur pourra aller (ou non) dans le sens de ces directives en prenant des décisions sur la gestion d'Ellis Island.

Interactions :

Le joueur·euse pourra se déplacer, en vue de dessus, et cliquer sur des zones spécifiques pour modifier l'organisation spatiale (par exemple, à propos de la file d'attente : bancs ou uniquement des barrières ?) ou réglementaire (par exemple, à propos du questionnaire : combien de questions à poser en combien de temps ?).

Inspirations :

Theme Hospital, Prison Architect (pour les concepts, même si dans notre jeu, Ellis Island sera déjà construite).

I

Immigrant·e

Type de jeu :

Rogue-like d'exploration dans le «labyrinthe de l'administration».

Personnage incarné :

Un enfant (non-généré) turbulent, qui court partout.

Pitch :

Le·a joueur·euse explorera les lieux pour y découvrir leur fonctionnement et l'histoire de l'époque grâce aux témoignages des personnages non jouables. Le personnage aura pour but de découvrir un secret sur Ellis Island. Pour ce faire, il·elle aura la possibilité de dialoguer avec les personnages, collecter des objets, mais aussi faire les poches des gens, ou changer l'inscription en craie sur leur veste, ce qui pourra être utile pour que les personnes laissent l'enfant tranquille, par exemple. Malheureusement, il·elle doit revenir près de ses parents lorsqu'il·elle est appelé·e. Le·a joueur·euse a donc un temps limité et doit retenter avec un autre enfant, à la manière d'un Rogue-like.

Interactions :

Le·a joueur·euse pourra déplacer son personnage avec des flèches directionnelles ou un joystick. Il aura une touche pour interagir avec les objets («E», par exemple sur clavier).

Inspirations :

The Escapists (pour les interactions), Rogue (pour le concept).

A

Agent·e

Type de jeu :

Interface.

Personnage incarné :

Agent·e frontalier en charge des questions.

Pitch :

Le·a joueur·euse sera en charge de poser les bonnes questions pour obtenir toutes les informations en un temps limité. Il·elle devra également transformer un nom étranger en nom américain. A la manière du jeu Papers, Please, le·a joueur·euse sera confronté à des immigrant·e·s qui n'ont pas les prérequis pour entrer aux États-Unis : en tant qu'agent·e frontalier, il·elle devra choisir de les laisser passer ou non. Ici, l'autorité du gestionnaire d'Ellis Island sera une composante importante dans le gameplay : le·a joueur·euse recevra des pénalités si jamais il·elle ne respecte pas les directives de l'autorité, et les règles d'admission pourront également être durcies au fur et à mesure de l'avancée du jeu.

Interactions :

Le·a joueur·euse aura à choisir entre plusieurs questions pour obtenir les réponses à indiquer dans le QCM.

Inspirations :

Papers, Please.

➤ Intentions

Le jeu se divise en 3 jouabilités différentes dans le but de pouvoir vivre 3 expériences différentes selon 3 points de vue différents. Le G (mode de jeu Gestionnaire) permet au joueur·euse de comprendre, en changeant quelques règles, les conséquences sur les populations immigrées. L'intention est ici de comprendre l'inhumanité de la politique migratoire. Le I (mode de jeu Immigrant·e) est une exploration du lieu. L'idée est bien de faire découvrir au joueur·euse Ellis Island. Le A (mode de jeu Agent·e) est un jeu de rapidité. Nous pourrions ici faire l'expérience de l'absurdité de l'administration en incarnant un fonctionnaire, pris entre les directives de son·a supérieur·e et les exilés.

Le changement de gameplay peut se faire en changeant de poste de jeu, dans une configuration locale (dans un musée, par exemple), ou le changement peut être automatique, dans un mode scénarisé, lors d'une partie sur un ordinateur personnel. Ce changement de perspective est inspiré du jeu KillBox.

➤ Diffusion

Le jeu est conçu pour les musées (c.f. configuration en Figure 2), mais il peut également être joué en classe (le·a professeur joue au mode Gestionnaire et les élèves jouent aux modes Immigrant·e et Agent·e). Et pour finir, le jeu peut aussi être publié pour ordinateur personnel.

Pour une installation en musée, on pourra avoir des écrans tactiles, ou une souris, pour les modes de jeu G et A. Pour le mode de jeu I, une manette ou un setup clavier/souris, sera nécessaire.

➤ Publics cibles

Le jeu s'adresse à un public très large. Il est accessible pour tou·te·s dans le cadre d'une configuration musée.

On peut cependant définir des publics cibles plus précisément, selon les différents modes de jeu :

- Gestionnaire : «Killer» (choisir une politique dure pour Ellis Island)
- Immigrant·e : «Explorer» (explorer Ellis Island)
- Agent·e : «Socializer» (interagir avec les immigrant·e·s candidats)

➤ Key selling points (éléments vendeurs)

- Un jeu conçu pour les musées historiques.
- Un jeu sérieux qui est avant tout un jeu, et qui traite d'un sujet grave mais toujours avec divertissement.
- Une jouabilité pouvant être d'une durée de 2 minutes comme de 2 heures.
- Un jeu pour tout âge avec un on-boarding (prise en main) très simple et rapide.
- Trois modes de jeu solo qui ne sont pas isolants, grâce à leurs liens et interactions avec les autres modes de jeu.

Sources et références

- Georges Perec et Robert Bober (1994). *Récits d'Ellis Island, histoire d'errance et d'espoir*, édition P.O.L 1994.
- Georges Perec et Robert Bober, 1980. *Récits d'Ellis Island*, INA/Éditions du Sorbier.
- Cécile de Bary, 2009. *Récits d'Ellis Island (Georges Perec). Des récits contestés*, LIRCES.
- Indiemag, 2015. *Fiche de jeu - Prison Architect*, consulté le 1 mars 2018 : <https://www.indiemag.fr/jeux/prison-architect>.
- Wikipédia. *Rogue-like*, consulté le 1 mars 2018 : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Rogue-like>.
- 3909 LLC, 2013. *Paper Please*, consulté le 1 mars 2018 : <http://www.papersplea.se/>.
- Joseph DeLappe & Biome Collective, 2015. *KillBox.info*, consulté le 1 mars 2018 : <https://www.killbox.info/home>.

Principes d'interaction

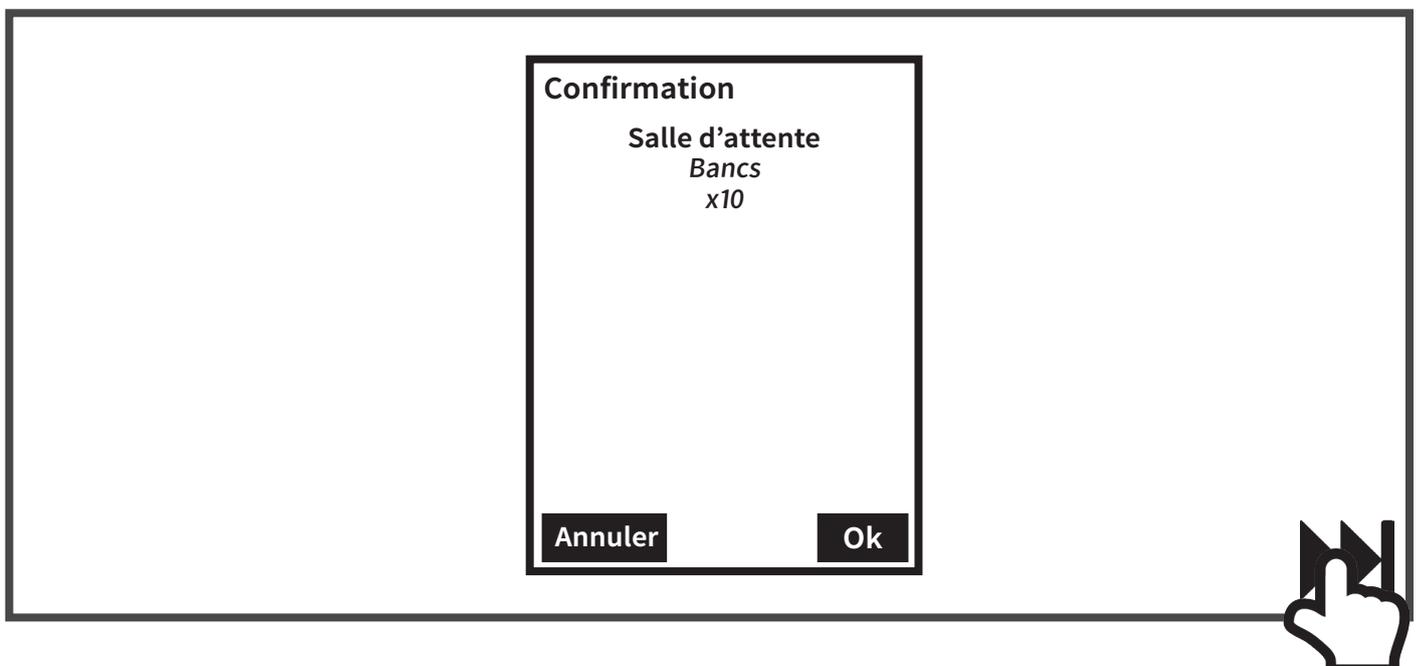
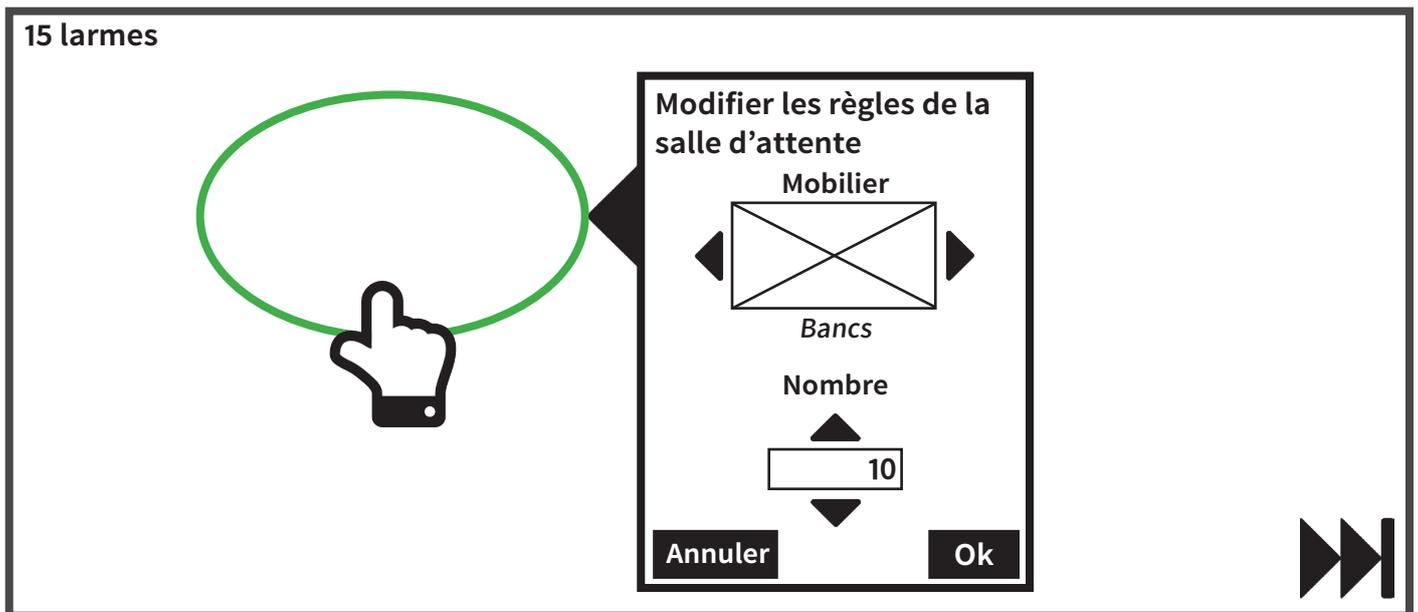
Pour les modes de jeu Gestionnaire et Immigrant·e, nous avons une caméra en vue de dessus. Pour le mode de jeu Agent·e, il s'agit d'une interface textuelle 2D. Les modes de jeu G et A pourront être joués avec des écrans tactiles. Comme indiqué dans la partie Proposition de direction artistique, dans ces modes de jeux, les éléments interactifs auront un contour ou un effet en couleur alors que tout le jeu sera en noir et blanc. Cela facilitera grandement la compréhension de l'interface. Cependant, ces signes pourront ne pas être visibles pour les personnes atteintes de daltonisme (achromatopsie), mais un bouton optionnel pourra faire disparaître le fond pour n'afficher que les éléments interactifs pendant un court instant.

Gestionnaire

Dans le mode Gestionnaire, le·a joueur·euse pourra cliquer (ou toucher si nous avons un écran tactile) sur les éléments en couleur pour afficher un menu contextuel. Dans cette fenêtre, il·elle pourra alors modifier les paramètres de l'élément via un formulaire. Le·a joueur·euse devra cliquer sur le bouton «mois suivant» situé en bas à droite de l'écran, pour continuer le jeu. Alors, une fenêtre de confirmation des paramètres changés apparaîtra, l'invitant à une relecture.

Le score, en «larmes», est affiché en haut à gauche.

Figure 2 : Maquettes en mode Gestionnaire.



Immigrant·e

Ce mode de jeu possède les mêmes interactions que le jeu *The Escapist* (source d'inspiration précédemment citée). Le·a joueur·euse déplace le personnage à la manette ou au clavier comme dans tous les jeux, avec le joystick ou les touches «ZQSD» (sur clavier Azerty). Nous pouvons interagir avec les objets ou les personnages avec la touche «X», sur manette, et la touche «E» ou un clic de souris, sur clavier. La touche est affichée à côté du personnage lorsque l'interaction est possible.

Ce mode possède une carte minimaliste, qui affiche les salles visitées et qui garde ses informations après chaque boucle (c.f. Description des boucles de jeu).

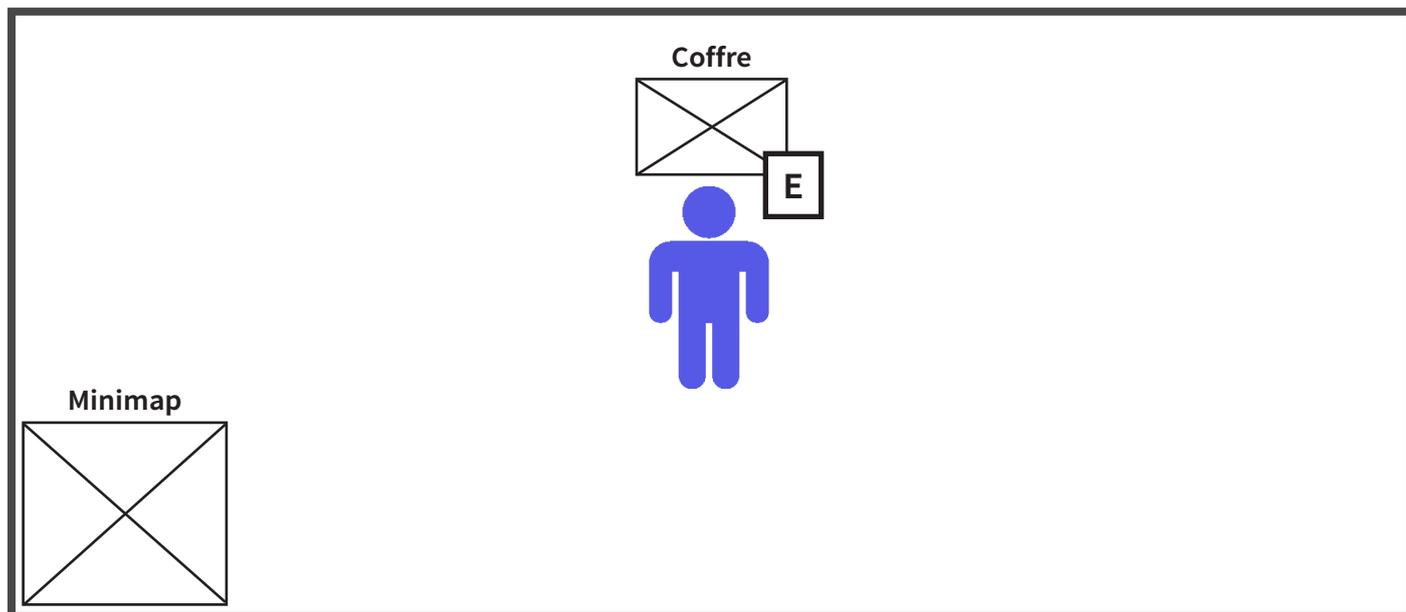


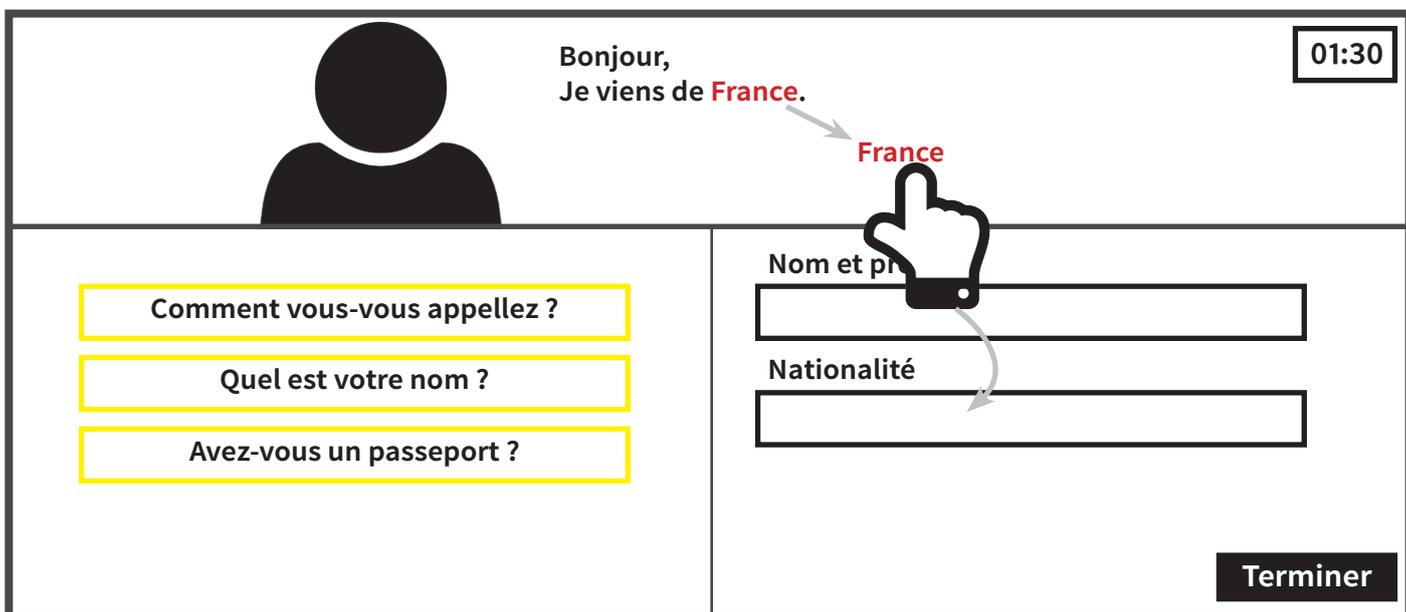
Figure 3 : Maquette en mode Immigrant·e.

Agent·e

L'interface du mode Agent·e correspond à une vision à la première personne du personnage incarné, mais sans mouvement de caméra : avec une simple interface 2D.

L'écran se décompose en deux grandes parties, la visualisation de l'immigrant·e «client» (avec une transcription de ses réponses), en haut, et l'interface, en bas. Cette dernière est elle-même divisée en deux avec les questions à choisir à gauche (par un clic) et les informations à remplir à droite (on peut cliquer sur un mot dans la transcription, ou le glisser-déposer pour écrire dans le formulaire). Nous retrouvons également le temps restant en haut à droite de l'écran.

Figure 4 : Maquette en mode Agent·e.



⇒ Description des boucles de jeu

Chaque mode de jeu possède ses propres boucles de jeu.

Gestionnaire

Dans le mode de jeu Gestionnaire, la boucle de jeu repose sur un élément temporel dans la diégèse du jeu. En effet, nous retrouvons dans ce mode de jeu un système pouvant s'apparenter à du «tour par tour». Le·a joueur·euse doit modifier la gestion du centre d'immigration, suivant un budget (résumé en points), et suivant les directives du gouvernement. Il·elle fait ses modifications dans une temporalité naturelle dans la diégèse (en vitesse normale, x1), puis doit manuellement passer au mois suivant (vitesse accélérée sans possibilité d'interaction). Ainsi, il·elle peut constater les conséquences de ses choix sur une période qui, dans la diégèse du jeu, est compréhensible. Au début de chaque mois, un rapport résumant les conséquences de ses décisions est présenté, et des nouvelles instructions du gouvernement sont données. Selon l'avancée, les instructions sont de plus en plus dures à respecter, et dures pour les immigrant·e·s.

Immigrant·e

Le mode de jeu Immigrant·e repose sur une mécanique de *Rogue-like*. Par conséquent, la boucle de jeu correspond à un changement de personnage après avoir vécu une aventure avec le précédent. Ici, le·a joueur·euse doit progresser dans le labyrinthe d'Ellis Island pour tenter de résoudre un mystère, une légende racontée. Dans Ellis Island, les salles ne sont pas définies aléatoirement, elles sont fixes. Selon l'avancée, la difficulté des salles augmente. Le personnage incarné est un enfant qui doit revenir vers ses parents au bout d'un certain temps défini aléatoirement au début de la boucle. Le temps avant de devoir retourner vers ses parents n'est pas un temps réel, mais est incrémenté négativement (réduit) à chaque fois que l'enfant entre dans une salle. Ainsi, le·a joueur·euse peut prendre le temps de chercher des indices dans les lieux pour découvrir des passages secrets pour aller plus vite la prochaine fois, par exemple. Les adultes seront parfois hostiles. Lorsque l'enfant sort d'une salle, les personnes ne le suivent pas. L'enfant devra essayer d'effacer l'inscription sur la veste des personnes, pour que ceux-ci veillent prévenir un·e agent·e du centre, et donc l'adulte hostile sortira de la salle. Il y aura des agent·e·s policiers du centre d'immigration qu'il faudra ne pas alerter. Parfois, les adultes également seront utiles pour avoir des informations et aider le·a joueur·euse.

La minimap découvrira les salles visitées dès lors que le·a joueur·euse y entrera. Ces informations seront accessibles dans tout le jeu : la carte ne sera pas réinitialisée à chaque boucle (sauf pour un mode «difficile» en solo, ou quand le gestionnaire augmente la difficulté, dans une configuration multijoueur·euse·s locale).

Agent·e

La boucle de jeu du mode Agent·e est simple : chaque nouvelle personne, dont il·elle est en charge de demander les informations à remplir sur son formulaire, est une boucle. Le·a joueur·euse devra choisir les questions en fonction des informations à remplir sur son formulaire. Pour ce faire, il·elle aura le choix entre un certain nombre de questions, dont certaines seront inutiles. Lorsqu'une question est posée, une nouvelle question apparaît. En plus de cela, le temps sera limité par une horloge.

Plus le jeu progresse, plus les contraintes (de temps pour remplir le formulaire et/ou le nombre d'informations à remplir) seront difficiles.

En plus des boucles de jeu, des événements sont intégrés au jeu.

Événements

Le Gestionnaire pourra également lancer des événements pour diversifier le jeu, comme par exemple : un état d'urgence pour le mode Immigrant·e (où il y aura beaucoup plus d'Agent·e·s policiers), une obligation de quota pour le mode Agent·e (à respecter même si les candidats sont en règle), etc..

➤ Propositions de direction artistique

Concernant la direction artistique, je propose, au niveau visuel, un Pixel Art en noir et blanc, avec un seul élément de couleur (le personnage joué, pour le mode de jeu Immigrant-e, par exemple). Au niveau sonore, je propose des musiques plutôt calmes, à la manière de l'artiste C418, mais avec un thème mineur, pour renforcer le côté inquiétant et mystérieux. Les bruitages pourront être avec style «8-bit».

Pourquoi du Pixel Art ?

J'ai choisi le Pixel art car ce visuel permettra, de façon stéréotypée, d'identifier facilement la nature du médium : le jeu vidéo. En effet, le jeu est à destination des musées historiques, il est donc important pour un public non-averti de pouvoir très rapidement comprendre l'enjeu de l'installation vidéoludique puisque le Pixel Art est rattaché à ce médium, dans l'inconscient collectif.

De plus, un visuel non réaliste pourra mettre une distance entre le propos du jeu et la réalité historique, qui peut être dure. Ainsi, le jeu sera accessible à un public large.



Figure 6 : Captures d'écran du jeu *The Escapist 2* (Mouldy Toof Studios).

The Escapist est une source d'inspiration pour sa réalisation et le rendu des lumières dans le jeu.

Pourquoi en noir et blanc ?

Le choix du noir et blanc brise le stéréotype du jeu vidéo en Pixel Art avec plein de couleurs «flashy» que certaines personnes peuvent avoir. Ainsi, nous poussons le public à la curiosité envers l'oeuvre avec ce visuel à la fois stéréotypé et inédit.

Le noir et blanc peut également engager l'aspect «historique» ou du moins «passé» du propos du jeu, puisque le niveau de gris est associé à l'esthétique de l'«ancien» dans notre culture, notamment avec le cinéma et la télévision anciennement en noir et blanc puis en couleur.



Figure 7 : Arrêt sur image du film *La Liste de Schindler*.

Pourquoi un élément coloré ?

Le choix d'un élément de couleur dans un jeu en noir et blanc est inspiré du film *La Liste de Schindler*. Je l'interprète personnellement comme un espoir. L'espoir également présent dans l'oeuvre «*Récits d'Ellis Island, histoires d'errance et d'espoir*, de Georges Perec avec Robert Bober».

Cela a aussi des avantages techniques. Nous pouvons ainsi beaucoup plus facilement identifier le personnage que le·a joueur·euse incarne dans l'environnement, avec parfois beaucoup d'autres avatars. De même, pour les modes de jeu Gestionnaire et Agent·e où les éléments interactifs auront un contour ou effet coloré.

Sources et références

- C418, consulté le 1 mars 2018 : <https://c418.bandcamp.com/>.
- Indiemag, 2017. *Fiche de jeu - The Escapists 2*, consulté le 1 mars 2018 : <https://www.indiemag.fr/jeux/escapists-2>.
- Steven Spielberg, Steven Zaillian (1993). *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, Amblin Entertainment.

⇒ Pourquoi un jeu à destination des musées ?

Dans cette partie libre, j'ai décidé de tenter de justifier mes choix de conception et ma vision liée à ma proposition de jeu.

Le jeu vidéo est actuellement dans une période de maturité. Il est de plus en plus considéré comme un médium complexe pouvant s'apparenter à de l'art, mais aussi à un vecteur pour l'apprentissage ou pour la persuasion. C'est dans cette optique que je considère personnellement ce médium, et c'est aussi dans cette optique que j'aimerais concevoir les expériences «des demains» : à la fois comme une amorce pour captiver l'attention des apprenants, ou comme une véritable argumentation par l'*expérientiation* (tel que défini par Antoine Auchlin [1]), tout en garantissant une accessibilité, une non-intrusion et une non-isolation des joueur·euse·s.

Le musée est un espace autrefois privilégié pour les classes supérieures, qui s'est grandement popularisé pour apporter une ouverture d'une société vers d'autres cultures, dans un lieu tout de même fermé et sécurisé. Les musées sont pour moi un des seuls cercles magiques réels de notre société. Un lieu où règne respect, possibilités des discours mais aussi incompréhension et *spectation* («acte d'être spectateur·rice, sans forcément avoir la présence d'un spectacle»). Mais les musées peuvent également être un travail, une punition, une obligation qui mène à l'ennui, à l'instar du jeu comme étant «tout ce que l'on fait sans y être obligé» selon Mark Twain [2]. L'intérêt de la médiation est alors criant. Il est parfois essentiel de remettre des formes plus compréhensibles pour apporter au public, spectateur ou *spectacteur*, le contenu du discours à leur compréhension. Ainsi, les médias audiovisuels, popularisés par la culture populaire, sont un des moyens dont nous avons en notre possession pour accessibiliser, démocratiser ou vulgariser l'art ou la connaissance.

Le jeu vidéo a cette qualité d'être un média interactif, il permet donc un plus fort engagement du public. En outre, nous pouvons également remarquer un habitus vidéoludique chez certains publics. François Lejeune [3] remarque très clairement que les enfants de moins de 10 ans ont beaucoup plus cet habitus vidéoludique que les personnes de plus de 80 ans, en étudiant le comportement des spectateur·rice·s face à une oeuvre interactive. Il définit l'habitus comme «une habitude qui peut sembler naturelle alors qu'elle est acquise» grâce aux travaux du sociologue Pierre Bourdieu. Ainsi, nous pouvons affirmer la qualité du jeu vidéo comme un médium.

En plus de l'engagement, le jeu permet, grâce à son cercle magique (son «safe space»), de sécuriser nos actions dans une zone de confiance personnelle et mutuelle avec le jeu. Grâce à cela, le jeu peut être un terrain d'expérimentation et peut également devenir jouet. L'apprentissage est alors bien plus aisé et simple par l'expérimentation qui est, chez l'humain comme chez l'animal, un habitus, comme précédemment défini. Agir dans le virtuel et comprendre les conséquences de nos actes, sans que celles-ci soient néfastes dans le réel, permet d'apprendre par la pratique simulée et ainsi d'avoir une expérience virtuelle mais vécue, transposable dans notre réalité, notre société et dans notre vie.

Dans ma proposition de jeu, l'expérientiation est au coeur de la jouabilité. J'ai souhaité intégrer un changement de point de vue en m'inspirant du jeu KillBox [4]. Dans ce jeu, le·a joueur·euse incarne, en premier lieu, une personne en charge de la mise à feu de missiles balistiques tirés par drone. Le·a joueur·euse doit tirer un missile sur un bâtiment civil. Lorsqu'il·elle a tiré, un changement de point de vue s'opère. Le·a joueur·euse incarne maintenant une personne au sol, un civil. Un inévitable missile arrive sur le·a joueur·euse. Nous comprenons alors que lorsque nous avons tiré, au début, nous avons tiré sur d'autres joueur·euse·s. Grâce au changement de point de vue, le discours est clairement identifiable et son efficacité est importante. Ce jeu critique la dépersonnification de la guerre, numérisée, à distance, où les êtres humains, les civils, sont tués par la simple pression d'un bouton, d'un·e agent·e militaire, confortablement assis devant ses écrans de contrôle. Dans KillBox, le·a joueur·euse expérimente ainsi la «vie» d'un militaire, en jouant depuis son point de vue (littéralement au-dessus de la situation, dans un drone dans les airs), puis ensuite il·elle expérimente un second point de vue, et a donc une seconde expérience du même événement avec un angle différent. Dans ma proposition de jeu, nous expérimentons également une diversité de points de vue, celui du Gestionnaire, de l'Agent·e et de l'Immigrant·e, dans le but de comprendre complètement l'événement historique.

L'Histoire est souvent dépeinte comme une science exacte, comme des faits historiques reconnus par tou·te·s, or, les débats historiques sont, en réalité, bien plus présents que le grand public peut s'imaginer. Nous l'avons, par exemple, vu lors de la sortie du jeu Assassin's Creed Unity. Dans le jeu, Robespierre a été dépeint comme un personnage politique dictatorial et sanguinaire, dont la population avait peur, du fait des décapitations de la bourgeoisie lors des révolutions françaises. Des historien·ne·s et même des personnes politiques contemporaines, comme Jean-Luc Mélenchon [5], se sont alors insurgés de cette représentation. Mais le réalisme historique dans les représentations culturelles n'est pas la seule source de débat. Les historien·ne·s eux-même débattent sur la justesse de la médiation historique. Par définition, toute médiation est un moyen de communication qui se place entre, «au milieu de», le public et l'information. Par conséquent, la médiation ne peut se targuer d'objectivité. De part même le format de la communication (le langage, le support...), celle-ci est obligatoirement déformée. Au minimum, comme toute information, l'Histoire est «éditorialisée» : personne ne peut prétendre rendre compte de tous les événements qui se sont produits. Alors, une sélection est obligatoirement effectuée. Quelle que soit la méthode de sélection, celle-ci est forcément motivée avec des choix, que chacun·e peut approuver ou non.

Par conséquent, la création d'un jeu qui repose sur l'Histoire est, pour moi, nécessairement engagée. Le concepteur·rice du jeu choisit d'impliquer une période historique et de sélectionner certains faits et événements pour les transformer en interactions pour une expérience globale. Il est également important de remarquer que ces «faits» ou «événements» historiques ne sont pas indépendants. Ils sont liés, par ces connexions, forment alors un système. Pour moi, c'est aussi le rôle du concepteur·rice de créer ou recréer ce système, de simuler les conséquences des interactions du joueur·euse. Nous entrons alors dans une dimension très politique d'organisation des éléments composant un système.

La conception de jeu est maintenant définie comme engagée, mais qu'en est-il du jeu lui-même ? Pour moi, la définition d'un «jeu engagé» réside dans la volonté du créateur·rice d'avoir un discours vidéoludique. Ainsi, un jeu peut véhiculer des idéologies ou un discours sans pour autant avoir la volonté de le faire : ce n'est donc pas, à mon avis, un jeu engagé. Il en reste un discours que l'on peut critiquer. En revanche, la conception engagée d'un jeu va, pour moi, créer un jeu forcément engagé car les choix du concepteur·rice ont nécessairement un impact sur le contenu du jeu.

Dans mon cas, dans ma proposition de jeu sur Ellis Island, le sujet m'a tout de suite intéressé. L'année passée, j'ai décidé de continuer mes études au Canada, à Montréal, et j'ai pu expérimenter l'immigration. Mais plus récemment, j'ai eu l'opportunité de réaliser un stage à l'étranger, aux États-Unis, qui n'aura pas lieu à cause des règles d'immigration. Actuellement, par exemple, pour un visa de stage, nous devons obligatoirement faire la demande via des entreprises privées pour une prestation coûtant près de 1000\$, tout en justifiant certains critères, comme un nombre d'employés minimum dans l'entreprise d'accueil. C'est donc fort de cette expérience et de mes convictions politiques que ma conception de jeu est enrichie par mon engagement sur le sujet.

Sources et références

[1] Antoine Auchlin, Laurent Filliettaz, Anne Grobet et Anne Catherine Simon (2004). *(Én)action, expérientiation du discours et prosodie*, Cahiers de linguistique française, no. 26, p. 217-249.

[2] Mark Twain (1876). *Les Aventures de Tom Sawyer*.

[3] François Lejeune (2015). *Les dispositifs interactifs et la place du spectateur*. Sous la direction d'Anaïs Bernard, Paris : L'Harmattan Editions Distribution.

[4] un bot pourrait faire ça (2017). *Killbox : La guerre à distance / Low Poly*, consulté le 1 mars 2018 : <https://www.youtube.com/watch?v=tXai23Alb6E>.

[5] Benjamin Brillaud «Nota Bene» (2017). *History's Creed (3/10) Liberty*, consulté le 1 mars 2018 : <https://www.arte.tv/fr/videos/074699-002-A/history-s-creed-2-10/>.

Autres concepts

Voici d'autres propositions de jeu avec le sujet «*Récits d'Ellis Island, histoires d'errance et d'espoir*, de Georges Perec avec Robert Bober».

Proposition 1 : Arène compétitive

Dans l'oeuvre de Georges Perrec, il est décrit des pillages après la fermeture d'Ellis Island. Cette proposition repose sur cet événement historique mais s'inspire aussi de jeux comme *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG).

Les joueur·euse·s apparaissent aléatoirement sur une carte fermée (arène) dans un mode compétitif «PvP» (joueur·euse·s contre joueur·euse·s) où le·a dernier·ère survivant·e sera le·a gagnant·e. Pendant la partie, il y aura deux jouabilités différentes. Dans un premier temps, les joueur·euse·s seront sur des bateaux et devront récupérer des éléments d'amélioration (par exemple, sur des bouées) disposés sur la carte (c.f. Figure 8). Ensuite, il·elle·s devront se rendre sur Ellis Island pour récupérer le plus de métaux possible qui sont disponibles sur l'île.

Boucles de jeu

Chaque partie multijoueur·euse est une boucle. A l'issue de ces boucles, le·a joueur·euse acquière des points : suivant le nombre de métaux récupérés ou s'il·elle est le·a dernier·ère survivant·e. Ces points peuvent être dépensés dans des objets cosmétiques.

Intentions

L'objectif de ce jeu est de proposer une expérience divertissante par la compétition multijoueur·euse. Mais cette proposition s'appuie aussi sur l'oeuvre de Georges Perec puisqu'elle reprend les faits historiques des pillages d'Ellis Island après la fermeture du centre d'immigration.

Diffusion

Ce jeu est clairement diffusable sur consoles et sur ordinateurs.

Public cible

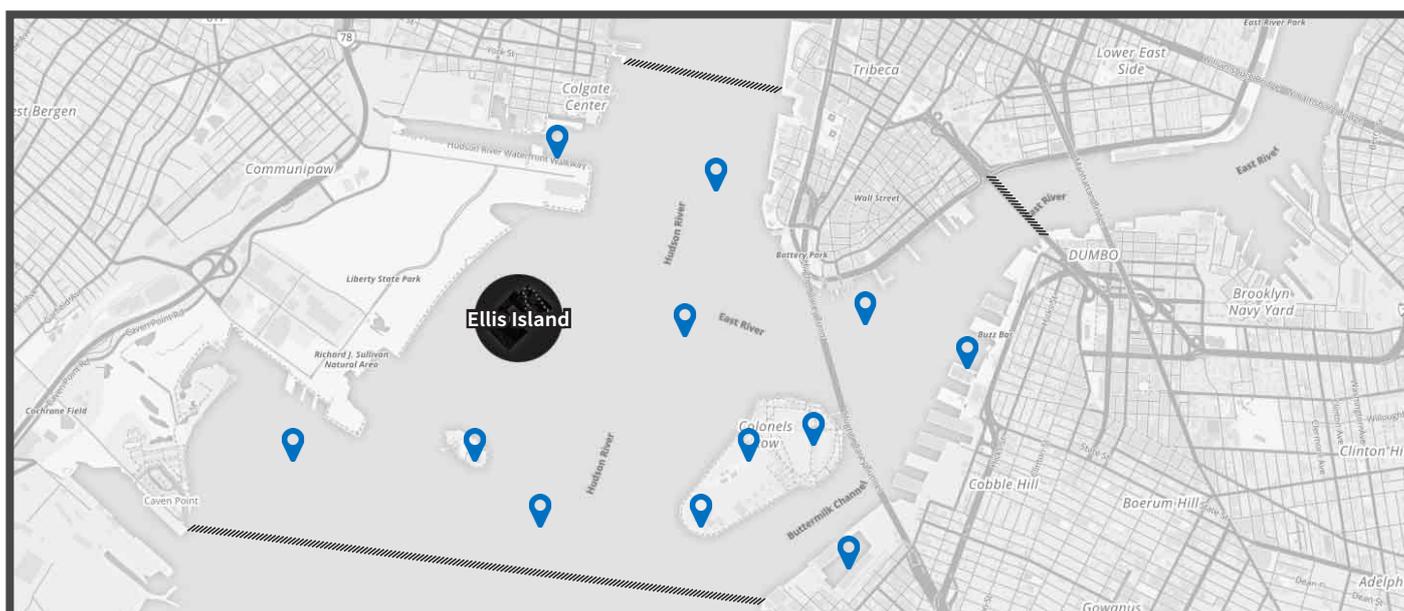
Ce jeu aurait pour public cible les 17-30 ans puisque cela correspond bien au public du jeu *PlayerUnknown's Battlegrounds*, selon moi.

Nous visons un public de compétiteur·euse·s et «Killer».

Key selling points

- Un jeu multijoueur·euse en ligne.
- Des parties moyennes, donc avec une durée de vie illimitée.
- Une dimension historique en arrière-plan mais tout de même présente.

Figure 8 : Maquette de la carte.



Légende :  Bouée/point d'amélioration,  Limite de la carte.

Proposition 2 : «Tower Defense-like»

Cette seconde proposition s'inspire quant à elle du mode de jeu Tower Defense : une carte vide avec un ou plusieurs points d'entrée et une ou plusieurs sorties où des vagues d'ennemis arrivent. Le but pour le·a joueur·euse est de placer des tourelles pour que les ennemis soient tués. Si trop d'ennemis passent et sortent de la carte, le jeu est perdu.



Figure 9 : Capture d'écran du jeu Tower Defense Lost Earth.

Boucles de jeu

Le·a joueur·euse lance des parties de jeu. Même si historiquement, il n'y avait qu'un lieu d'attente à Ellis Island, nous pourrions ajouter plusieurs cartes pour avoir des environnements différents. Nous pourrions faire une recherche des autres centres d'immigration américains et les intégrer au jeu, Ellis Island ne serait alors qu'un niveau parmi d'autres.

Pour augmenter la motivation du joueur·euse, un système de «succès» avec différents défis sera implémenté. Les «tourelles» (les agent·e·s) et objets pourront être améliorés et seront débloqués au fur et à mesure du jeu.

Intentions

L'idée de cette proposition est de reprendre ce concept en l'adaptant à notre sujet. Par conséquent, notre carte serait l'intérieur du centre d'Ellis Island et les ennemis seraient les immigrant·e·s. Selon un budget, le·a joueur·euse devra placer différents objets (bancs, barrières...) pour concevoir un labyrinthe, tout en ajoutant des agent·e·s qui auront pour but de mettre des marques sur la veste de immigrant·e·s. Selon ce qu'indique cette marque en craie, les immigrant·e·s se dirigeront alors vers les sorties. Si il·elle·s arrivent à passer sans marque, alors il·elle·s seront admis aux Etats-Unis et le·a joueur·euse perdra des points.

Diffusion

Le jeu serait publié sur tablettes et ordinateurs.

Public cible

Ce jeu s'adresserait aux 15-25 ans principalement même si la simplicité de la jouabilité permettrait une appropriation pour un public large.

Avec notre système de «succès» et défis, nous visons également un public d'«Achievers».

Key selling points

- Un concept de jeu qui a fait ses preuves.
- Une lecture du jeu, historique et persuasive, possible.
- Une rejouabilité forte.

Justification du choix

J'ai fait ce choix d'un jeu «sérieux», historique et engagé à destination des musées, car cette idée me correspondait mieux. Comme je l'ai évoqué dans la partie «Pourquoi un jeu à destination des musées ?», mes expériences personnelles et mes opinions ont largement défini et orienté mes choix, et je le revendique ainsi. Cette vision est personnelle et ne souhaite qu'être partagée.

Pour ces autres concepts, la proposition 1 (Arène compétitive) possède un très fort potentiel de vente, suite aux succès de jeux comme *Fortnite* ou *PlayerUnknown's Battlegrounds*, dont cette proposition est inspirée. Je pense que cette proposition est intéressante mais que la dimension historique est, tout de même, peu présente.

Concernant la proposition 2 («Tower Defense-like»), elle a aussi un fort potentiel commercial, mais cette proposition délivre, à mon sens, un «mauvais» discours (un discours qui va à l'inverse de mes opinions). Le jeu pousse le·a joueur·euse à avoir une attitude anti-immigration, sans avoir la possibilité de faire un autre choix. Par conséquent, ce discours pourra être interprété d'une manière qui ne me satisfait pas : l'anti-immigration. Cependant, à l'instar du jeu *Slave Tetris* (où nous devons optimiser l'espace d'une cale de bateau pour y disposer le plus d'esclaves possible), les actions du joueur·euse peuvent transmettre un message qui pourra être interprété à l'inverse. Dans ce cas, la dissonance entre la jouabilité et le discours est, selon moi, réussie.

➤ Conclusion

Le jeu que j'ai proposé est engagé tout en étant divertissant. Il intègre une forte dimension historique et a été conçu pour une installation dans un musée.

Ce dossier créatif est ce que je souhaitais faire avant le début du concours : à savoir, un dossier dont je suis fier (pas forcément par sa qualité ou sa quantité mais de par la nature de son contenu mais une proposition qui me correspond). Je suis également fier d'avoir pu terminer, je pense, relativement complètement, ce dossier, malgré mes études en cours. Ce dossier créatif a également été un apprentissage pratique et un surpassement : la conclusion de cet exercice est donc, à mon sens, totalement positive.