

Existons-nous ?

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs d'apprentissage	Développer une compréhension de base des questions philosophiques. Introduction à la philosophie d'Alan Watts. Développer une compréhension de divers concepts philosophiques ; la conscience, l'existence, le bonheur, la matière, la métaphysique.
Matières	Philosophie, arts
Âge recommandé	10 - 14
Matériel nécessaire	Vidéos et bande-annonces du jeu
Durée de la séquence	60 - 90
Activité individuelle ou en groupe	Activité de groupe (tous les élèves travaillent ensemble sur le projet final)
Production attendue	Les élèves doivent choisir l'un des thèmes abordés dans le jeu et créer un projet de groupe.
Compétences développées	Pensée critique, créativité

Fourchette de prix du jeu	Vidéos gratuites, prix du jeu su Steam <20€
Activités de prolongement / différenciation	Cette séquence peut être utilisée dans un cours de philosophie. Le jeu vidéo utilisé est basé sur l'œuvre d'Alan Watts. La séquence peut également être utilisée dans des modules spécifiques de philosophie, comme la philosophie de l'esprit, la philosophie de la religion, la métaphysique, etc. Elle peut être utilisée comme une introduction de base à Descartes, en abordant la question de l'existence (pour utiliser cette séquence dans des cours de philosophie plus spécifiques, il pourrait être utile de l'appliquer à des élèves de 15-18 ans). Elle peut aussi être utilisée pour promouvoir la conscience environnementale en classe d'art pour soulever des questions sur les différents points de vue de mêmes choses, les questions de perception dans l'art, etc.
Conseils pour une séquence plus courte	Pour raccourcir cette séquence, vous pouvez sauter la discussion de groupe et demander à vos élèves de créer leurs projets de groupe juste après avoir regardé la vidéo d'introduction. Cela permettra aux élèves de discuter au sein de leur propre groupe et vous pouvez faciliter ce processus en participant aux discussions de groupe séparément, quand cela est nécessaire.
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	Des sous-titres en anglais ou des sous-titres traduits automatiquement dans d'autres langues peuvent être appliqués à la vidéo.



Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

- **Étape 1 : Introduction du jeu vidéo à la classe (10 minutes)**

Cette séquence utilise Everything, un jeu vidéo développé par David O'Reilly en 2017. Cette séquence a pour objectif de fournir aux élèves une introduction à la philosophie et à certaines des questions philosophiques les plus célèbres. Ce jeu est basé sur l'œuvre philosophique d'Alan Watts sur la vie et l'existence (Popova, s.d.).

Pour plus d'informations sur l'œuvre d'Alan Watts, vous pouvez utiliser ces liens :

- <https://alanwatts.org/> : utilisez ce lien pour trouver son travail d'écriture et des enregistrements audio.
- <https://www.brainpickings.org/2014/01/27/alan-watts-taboo/> : utilisez ce lien pour obtenir un résumé de son œuvre principale.

Everything:

Everything est un jeu de simulation, dans lequel le joueur fait ce qu'il veut. Il n'y a pas de bon ou de mauvais mouvement dans ce jeu. En jouant à Everything, le joueur voyage à travers l'univers et peut tout voir de différents points de vue (Everything, n.d.). Everything vise à aider le joueur à découvrir la nature de son existence et l'existence de tout ce qui l'entoure en même temps (McWhertor, 2017).

- **Étape 2 – Discussion sur les différentes questions philosophiques soulevées par le jeu (25 minutes)**

Everything soulève plusieurs questions philosophiques. Dans le jeu, l'existence de tout, et finalement notre existence, sont remises en question. Le joueur a la possibilité de devenir "tout" et de voir l'univers de différents points de vue. Montrez la bande-annonce officielle à vos élèves pour leur permettre de réfléchir à différentes questions philosophiques. Si possible, permettez à vos élèves de jouer au jeu pendant 10 minutes afin de mieux comprendre le sens de l'existence et les questions philosophiques soulevées dans le jeu.

Voici le lien vers la vidéo à montrer à vos élèves :

- <https://www.youtube.com/watch?v=JYHp8LwBUzo>: Everything, Gameplay Trailer (10:44, montrer la vidéo entière avec le son)

Avant de montrer la vidéo à vos élèves, posez-leur quelques questions et dites-leur d'essayer de trouver les réponses dans les vidéos. Notez qu'en philosophie, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et que les élèves doivent faire preuve de créativité et d'imagination pour répondre aux questions.

Voici quelques questions que vous pourriez poser à vos élèves :

- Qu'est-ce qu'un être humain ?
- Qu'est-ce que la conscience ?
- Combien y a-t-il de points de vue dans le monde ?
- Une même personne peut-elle avoir des points de vue différents ? Pour en discuter, vous pouvez également demander à vos élèves de se déplacer dans la classe, de monter sur une chaise et de décrire le même objet. La description

de l'objet changera à chaque fois et vos élèves comprendront la signification du « point de vue ».

- Qu'est ce que le « je » ?
 - Comment comprenez-vous l'harmonie et le chaos ?
 - Y a-t-il de l'harmonie dans notre monde ?
 - Quelle est la signification du mot « compter » ?
 - Qu'est-ce qui compte pour vous ?
 - Pouvez-vous décrire une illusion ?
 - Pouvez-vous définir le mot « existence » ?
-
- **Étape 3 – Développer un projet d'élève en s'inspirant du jeu (45 minutes)**

À ce stade, les élèves doivent utiliser leurs notes prises lors des questions précédentes et s'inspirer du jeu pour développer un projet de classe. Ce projet peut être une collection de dessins, une peinture ou même une courte vidéo. Demandez à vos élèves d'exprimer les émotions qu'ils ont ressenties en jouant au jeu (ou en regardant la vidéo) lors de l'élaboration du projet. Ils peuvent également utiliser des images des personnages du jeu.

Lors de l'élaboration de leurs projets, les élèves doivent décider s'ils veulent créer des dessins, une peinture ou s'ils préfèrent créer une vidéo numérique. Si les élèves préfèrent créer une vidéo, ils peuvent utiliser des outils en ligne comme Canva ou Animoto.

- Tutoriel Canva : <https://www.canva.com/create/videos/>,
<https://www.youtube.com/watch?v=2nlq8VEixEc>
- Tutoriel Animoto : <https://animoto.com/>,
<https://www.youtube.com/watch?v=5GX9bGx2T2w>

Une fois que vos élèves ont décidé du type de projet qu'ils vont développer, ils peuvent commencer à réfléchir au titre du projet et décider des sujets philosophiques soulevés dans le jeu qu'ils veulent couvrir. Par exemple, un élève pourrait vouloir se concentrer entièrement sur la question de l'existence et développer un projet sur l'univers et la vie. Un autre exemple serait de développer un projet sur les différents points de vue. Dans ce cas, les élèves pourraient créer un dessin du même objet, mais de différents points de vue. Dans un cours d'arts plastiques, cela pourrait être une introduction intéressante aux techniques de dessin en perspective. Tout est un jeu qui pose d'innombrables questions philosophiques, les élèves doivent donc être libres d'utiliser leur créativité et leur imagination pour développer leur projet.

- **Étape 4 : Réflexion et conclusion (10 minutes)**

À ce stade final, les élèves devraient être en mesure de décrire leur projet et de discuter de questions philosophiques de base. Vous pouvez demander à vos élèves de partager ce qu'ils ont aimé du jeu ainsi que ce qu'ils ont appris sur la philosophie et l'œuvre d'Alan Watts.

Bibliographie :

Alan Watts Organization. Alanwatts.org. <https://alanwatts.org/>

Animoto. Animoto.com. <https://animoto.com/>

Canva. Canva.com. <https://www.canva.com/create/videos/>

Everything. (2017). Everything-game.com. <http://www.everything-game.com/features>

Popova Maria. 'The Ego and the Universe: Alan Watts on Becoming Who You Really Are'. Brainpickings.org. <https://www.brainpickings.org/2014/01/27/alan-watts-taboo/>

McWhertor Michael. (2017). 'Confused about Everything? This 11-minute trailer might help'. Polygon.com. <https://www.polygon.com/2017/3/14/14926684/everything-ps4-trailer-alan-watts>

Vidéos :

[Canva]. (2020, December). 'Create EASY VIDEOS with Canva' [video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=2nlq8VEixEc>

[PlayStation]. (2017, March). 'EVERYTHING - Gameplay Trailer | PS4' [video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=JYHp8LwBUzo>

[Animoto], (2020, April). 'How to Create A Video With Animoto' [video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=5GX9bGx2T2w>