

L'art de raconter des histoires

Objectifs d'apprentissage	Identifier les aspects de la narration dans le jeu vidéo Before Your Eyes, identifier les qualités des bonnes histoires, s'entraîner à résumer les points principaux.
Matières	Anglais langue étrangère, écriture, arts
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	Le jeu Before Your Eyes
Durée de la séquence	180 - 210 minutes
Activité individuelle ou collective	Individuelle
Bonnes pratiques d'inclusion	La couleur du texte contraste avec l'arrière-plan ou peut être ajustée pour créer un contraste, les sous-titres sont grands et clairs et peuvent être ajustés, les sous-titres textuels indiquent qui parle, tous les dialogues peuvent être vocalisés de sorte qu'il n'est pas nécessaire de lire, et il existe différentes options sur la façon de contrôler le jeu (Family Video Game Database, 2021)
Production attendue	Création de leur propre histoire
Compétences développées	Créativité, narration, empathie
Fourchette du prix du jeu	<20€
Activité de prolongation / différenciation	Cette séquence pédagogique peut être utilisée comme une introduction ou une inspiration pour la

	séquence IO4 sur la création du storyboard
Jeux similaires à utiliser pour cette séquence	Life is Strange, Gris

Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

- **Étape 1 : Introduction au jeu et au devoir (15 minutes)**

Présentez le jeu aux élèves avant de le leur donner comme devoir à la maison. Vous pouvez montrer cette bande-annonce à vos élèves : [Before Your Eyes – Launch trailer](#). Il est important de noter que le sujet peut être sensible pour certains élèves et que le jeu peut être très émotionnel. Assurez-vous que les élèves se sentent en sécurité pour exprimer les émotions que le jeu peut susciter.

Description du jeu : Before Your Eyes est un jeu d'aventure narratif qui raconte l'histoire du voyage d'une âme dans l'au-delà. L'histoire commence après la mort du personnage principal qui arrive sur le bateau du passeur, qui aide les âmes à rejoindre l'au-delà. Afin de vous aider, le passeur a besoin d'entendre l'histoire de votre vie, il vous renvoie donc au moment le plus important. Vous pouvez obtenir le jeu sur [Steam](#).

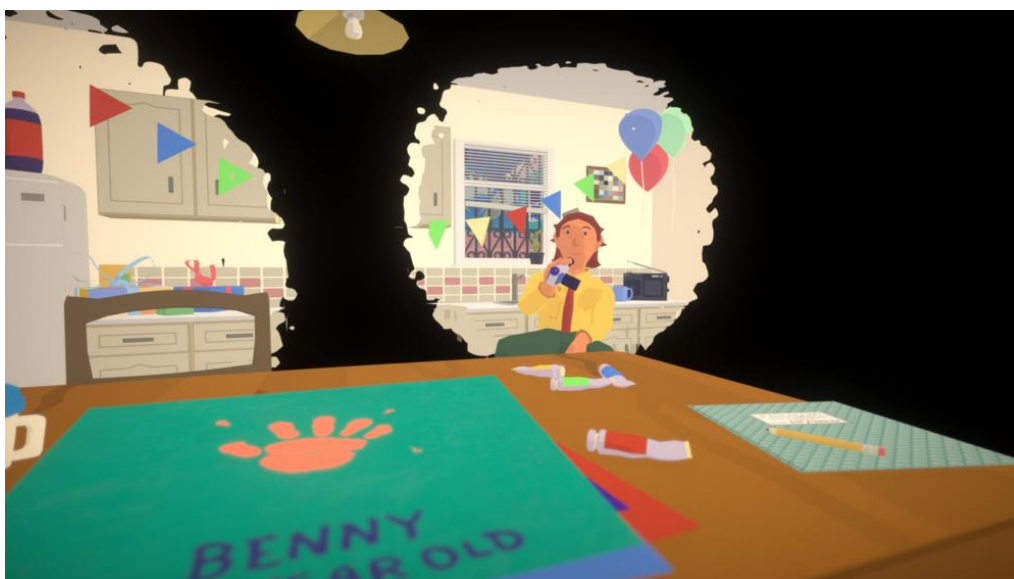


Image 1. Source : <https://www.beforeyoureyesgame.com/>.

Demandez aux élèves de prêter attention à des éléments spécifiques de l'histoire pendant qu'ils jouent au jeu et d'écrire leurs pensées.



Ils peuvent se concentrer sur les points suivants :

- Résumer l'histoire en se concentrant sur les 4 parties fondamentales de l'intrigue :
 - o Exposition
 - o Complication/Conflit
 - o Climax
 - o Résolution
- Comment l'histoire est-elle racontée dans ce jeu ? De qui est-ce l'histoire?
- Que pensez-vous de la mécanique du clignotement dans le jeu ? A-t-elle permis d'améliorer la narration ? Pourquoi ?
- Qui sont les personnages de l'histoire ? Symbolisent-ils quelque chose ?
- Qui est le narrateur ? Le narrateur et le personnage principal sont-ils la même personne ?
 - L'histoire est-elle écrite à la première personne ?
 - L'histoire est-elle écrite à la troisième personne ?
- L'histoire se déroule-t-elle dans le présent, le passé ou le futur ?
- Quel est l'événement le plus important de l'histoire ?
- Le titre du jeu a-t-il une signification quelconque?

Le jeu utilise une approche innovante de la narration et, à travers la vie de Benjamin, nous pouvons constater que chacun a une histoire à raconter. Demandez aux élèves de réfléchir aux moments importants ou déterminants de leur vie qu'ils seraient prêts à partager avec leurs camarades. Les élèves peuvent choisir la manière dont ils souhaitent raconter leur histoire, que ce soit par l'écriture, le dessin, l'utilisation d'images ou tout autre moyen.



- **Étape 2 : Gameplay à la maison (100 à 120 minutes)**

Nous suggérons d'utiliser ce jeu comme devoir à la maison afin que les élèves puissent l'explorer à leur propre rythme. Il faut en moyenne 1 heure et 40 minutes pour terminer le jeu.

Ce qui est innovant dans ce jeu, c'est l'utilisation de la mécanique d'interaction du clignement des yeux : le jeu utilise la webcam pour identifier vos clignements d'yeux réels, grâce auxquels vous naviguez dans l'histoire. Pour jouer à ce jeu, les étudiants n'ont pas besoin de connaissances spécifiques sur les jeux vidéo. Bien que l'idée principale du jeu soit de jouer avec les clignements d'yeux, il peut également être joué avec la souris, de sorte que les élèves n'ont pas besoin d'utiliser leur webcam s'ils n'en ont pas.

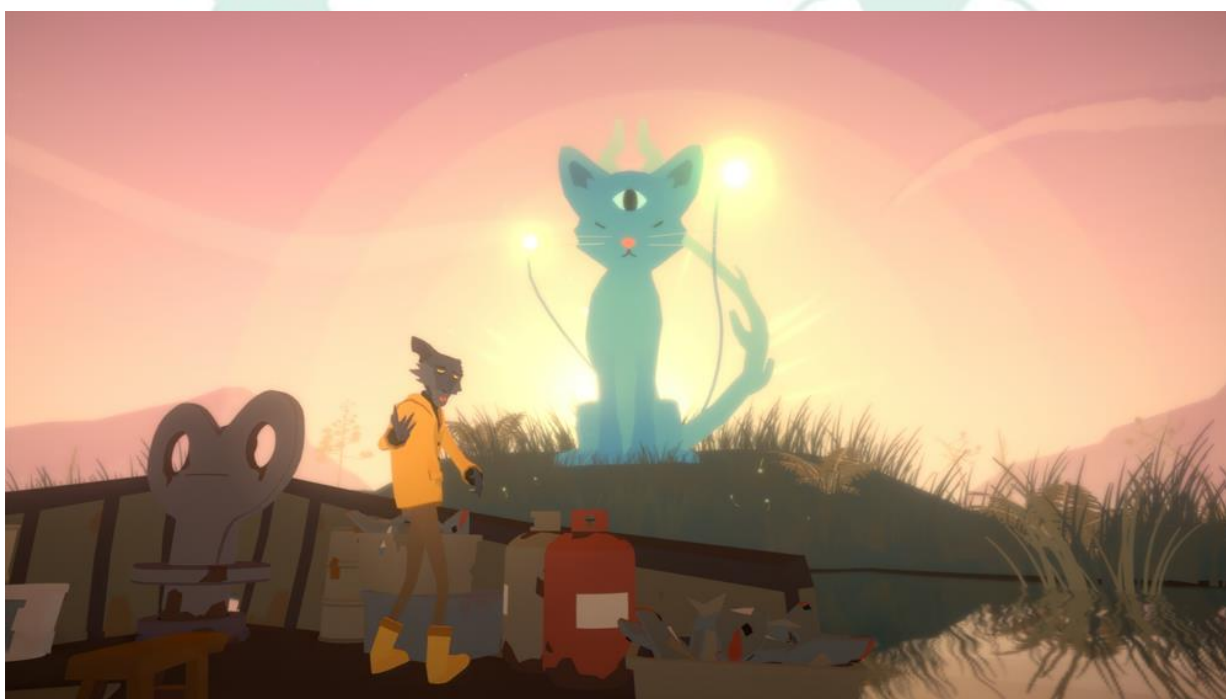


Image 2. Source : <https://www.beforeyoueyesgame.com/>.



- **Étape 3 : Création de leur propre histoire (45 minutes)**

Grâce à ce jeu, les élèves se sont familiarisés avec les éléments de base de l'intrigue et ont vu un exemple de la façon de raconter une histoire par le biais d'un jeu vidéo.

À ce stade, ils doivent créer leurs propres histoires, qu'ils apporteront en classe. Si les élèves ne se sentent pas à l'aise pour partager leurs histoires personnelles, les histoires peuvent être fictives.

- **Étape 4 : Présentations des histoires et discussion : l'art de raconter des histoires (20 minutes)**

Discutez avec les élèves de la narration dans le jeu et demandez-leur ce qu'ils pensent du sujet principal du jeu et de l'utilisation de la mécanique d'interaction du clignement pour la narration. Vous pouvez également discuter de la différence entre la narration dans les jeux vidéo, les livres et les séries télévisées.

Comme les élèves ont apporté leurs histoires en classe, vous pouvez organiser la classe comme une galerie et placer les projets des élèves dans la pièce pour que les autres puissent les examiner. Ainsi, les élèves peuvent voir les différentes manières de raconter une histoire et comment les différents modes peuvent donner plus de profondeur et de sens aux histoires.

Bibliographie

Dreamers Creative Writing (2020). Elements of a Story Explained. Retrieved from:
<https://www.dreamerswriting.com/elements-of-a-story/>

Epic Games (April 8th, 2021) Before Your Eyes – Launch Trailer. [Video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=74r0kUE97lw>

Family Video Game Database (2021) *Before Your Eyes Accessibility Report*.
<https://www.taminggaming.com/accessibility/Before+Your+Eyes#Getting%20Started>

GoodbyeWorld Games (2021). Before Your Eyes [video game]. Los Angeles, US;
Skybound Games.

Proto.io (2016, September 14). *What Video Games Can Teach Us About Storytelling*.
Prototypr.io. <https://blog.prototypr.io/what-video-games-can-teach-us-about-storytelling-9e60ea9b8efa>

Stewart, M. (2021, April 18). *Before Your Eyes Review – An Emotional, Eye-Opening Experience*. Gameinformer. <https://www.gameinformer.com/review/before-your-eyes/before-your-eyes-review-an-emotional-eye-opening-experience>

