

## Identifier les figures de style avec The Stanley Parable

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Les élèves doivent avoir reçu au préalable une explication et des exemples de textes littéraires employant les outils et figures de style avec lesquels ils vont travailler pendant cette séquence. L'enseignant doit être familier avec la narration du jeu.
Objectifs d'apprentissage	Identifier et évaluer les outils et procédés littéraires pendant le jeu. Créer des textes littéraires pour exprimer des réalités, des fictions ou des sentiments.
Matières	Littérature, anglais langue étrangère (le jeu est uniquement disponible en anglais mais propose des sous-titres dans plusieurs autres langues). (En option : philosophie).
Âge recommandé	10 - 18. (l'analyse littéraire et la profondeur de la discussion peuvent être adaptés au niveau du groupe).
Matériel nécessaire	Ordinateurs
Durée de la séquence	2,5 à 3 heures (sur 1 à 3 classes)
Activité individuelle ou collective	Individuelle
Compétences développées	Narration, pensée critique, créativité, résolution de problème.



Fourchette du prix du jeu	< 20 €
Jeux similaires à utiliser pour cette séquence	This War of Mine
Conseils pour une séquence plus courte	<p>Les éducateurs peuvent envisager de répartir cette activité sur 2 ou 3 séances de cours s'ils ne sont pas en mesure de la réaliser en une seule séance.</p> <p>Les éducateurs peuvent également envisager de réaliser une version plus courte de la séquence, dans laquelle les élèves n'ont pas besoin de terminer le jeu en entier, mais plutôt de jouer pendant une période plus courte afin d'expérimenter la signification du jeu avant de revenir à la discussion de groupe.</p>

## Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence

The Stanley Parable permet au joueur d'afficher les sous-titres de la narration qui se déroule dans le jeu. De plus, étant donné qu'il s'agit d'un jeu vidéo narratif pour un seul joueur, les élèves à mobilité réduite peuvent jouer en binôme : le deuxième élève utilise les commandes pour eux et le binôme prend les décisions relatives au jeu ensemble. En outre, le jeu n'est actuellement pas disponible dans certaines langues, notamment le grec et le roumain. Les éducateurs de ces pays devront peut-être décider si leurs élèves jouent en anglais ou s'ils souhaitent jouer ensemble dans la classe et faire une traduction simultanée du texte si nécessaire (et si possible). Ils peuvent également envisager de remplacer la partie pratique du jeu par le visionnage en classe de vidéos de jeu sous-titrées dans la langue locale.



## Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

- **Étape 1 : Introduction aux figures de style (10 - 15 minutes)**

Pour commencer, l'enseignant doit passer en revue certains outils d'analyse littéraire que les élèves ont déjà étudiés en classe, notamment les plus souvent utilisés dans les jeux vidéo : le point de vue, le ton, les personnages dynamiques, les incidents déclencheurs, etc. Les élèves doivent garder ces éléments (et d'autres) à l'esprit pour les identifier dans le jeu utilisé ultérieurement.

Dans « The Stanley Parable », un élément particulièrement important est le **point de vue** du narrateur et son influence sur l'histoire. En fonction de la progression du joueur dans le jeu, le point de vue change radicalement, tout comme le ton et les événements de l'histoire.

En option, l'éducateur peut également tirer parti du **sujet philosophique** du jeu dans cette étape d'introduction. En plus de discuter des figures de style, il peut choisir d'expliquer les concepts d'existentialisme et de libre arbitre. Dans ce cas, les articles et les vidéos suivants pourraient lui être utiles :

- **Sur l'existentialisme** : [How philosophy made the Stanley Parable great and Existentialism: Crash Course Philosophy #16](#)
- **Sur le libre arbitre** : [Determinism vs. Free Will: Crash Course Philosophy #24](#)



- **Étape 2 : Jeu libre (50 - 60 minutes)**

Maintenant que les élèves comprennent mieux les outils d'analyse littéraire (et, éventuellement, des concepts philosophiques), il est temps pour eux de jouer le jeu individuellement. Ils doivent s'assurer d'écouter attentivement le narrateur tout en jouant, puis prendre leurs propres décisions, qui affecteront la progression de l'histoire. Comme il existe plusieurs évolutions et résultats possibles, chaque élève vivra une expérience différente.

- **Étape 3 : Discussion (30 - 45 minutes)**

Après avoir joué jusqu'à la fin d'au moins une des issues possibles de l'histoire, les élèves peuvent ensuite discuter de leurs expériences avec l'ensemble de la classe. Tout d'abord, ils doivent identifier certains des déroulements possibles de l'histoire puis résumer ce qui se passe dans chacun d'eux.

L'enseignant doit ensuite les guider pour répondre à certaines questions concernant la narration. Par exemple : Comment leurs actions en tant que joueurs ont-elles changé le jeu ? Comment la voix du narrateur a-t-elle influencé l'histoire ? En ce qui concerne le concept littéraire du point de vue, comment et où l'ont-ils identifié dans l'histoire ? Comment a-t-il conditionné le ton et le développement de l'intrigue ?

- **Étape 4 : Écrivez votre histoire, avec une touche littéraire (50 - 60 minutes)**

Suite à la discussion précédente, l'enseignant doit souligner ce qu'il considère comme des concepts clés pour l'exercice suivant. Il peut s'agir de la narration, du ton, du point de vue ou de tout autre procédé littéraire pertinent qui a été évoqué au cours de la discussion.

Dans cette dernière étape, les élèves doivent écrire leur propre histoire, en trouvant l'inspiration où ils veulent. Cependant, ils doivent le faire avec un défi spécifique qui implique un changement radical - une torsion - dans l'un des éléments de la narration : point de vue, ton, voix, thème, etc. Par exemple, les élèves peuvent changer le point de vue du narrateur au milieu de l'histoire, passer d'une narration à la troisième personne à une narration à la première personne, ou changer de thème ou de ton après un certain événement de l'histoire. Si vous avez choisi d'inclure le matériel philosophique dans cette leçon, les élèves doivent incorporer au moins un événement qui illustre un personnage exerçant son libre arbitre ou traversant une crise existentielle.



## Bibliographie

Crash Course. (6 June 2016). Existentialism: Crash Course Philosophy #16. [YouTube Video]. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=YaDvRdLMkHs>

Crash Course. (15 August 2016). Determinism vs. Free Will: Crash Course Philosophy #24. [YouTube Video]. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=vCGtkDzELAI>

JamesInternetEgo. (2016). How philosophy made the Stanley Parable great. *Destructoid.com*. Retrieved from: <https://www.destructoid.com/how-philosophy-made-the-stanley-parable-great/>

Wreden, D., Pugh, W. (2011). The Stanley Parable [Computer software]. Galactic Cafe. [www.stanleyparable.com](http://www.stanleyparable.com)