

Abstract : La question du choix dans *The Stanley Parable*.

Cette émission sera consacrée au jeu *The Stanley Parable*, disponible en téléchargement à compter de 2011 et développé par Davey Wreden, et son *remake* développé par Galactif Cafe et disponible sur Steam deux ans plus tard. La problématique sera posée comme suit : « Quelle conciliation existe-t-il dans *The Stanley Parable* entre liberté du choix et issue de l'aventure ? »

1 – Présentation et problématique 0:38 => 7:56

Où l'on présente le principe de *The Stanley Parable* et sa thématique du « choix ».

2 – Liberté cartésienne et contraintes spinozistes 7:57 => 15:47

Où l'on montre ce qu'implique la notion de *choix*, et la façon dont on peut ou ne peut le faire.

3 – Objectifs, stratégies, illusions 15:48 => 23:54

Où l'on montre comme le jeu déplace la notion de choix sur le pôle *objectif* du jeu vidéo et s'intéresse notamment au principe de *consigne*.

4 – Le choix, la consigne et le non-choix 23:55 => 32:10

Où l'on montre de quelle façon le jeu propose, à la place du choix, le non-choix.

5 – Le nouvel esprit du jeu vidéo 32:11 => 38:50

Où l'on montre qu'ainsi, *The Stanley Parable* est avant tout une réflexion sur le jeu vidéo.

6 – L'avant et l'après 38:51 => 43:51

Où l'on montre que *The Stanley Parable* peut être le premier jeu d'un nouveau mouvement du média jeu vidéo.

Ludographie :

Jeux étudiés :

The Stanley Parable (2011, Galactif Cafe/Steam)

Jeux cités :

Assassin's Creed (2007, UbiSoft/Xbox 360)

Bubble Bobble (1986, Taito/Arcade)

Dead Space (2008, Visceral Games/Windows, Playstation 3, Xbox 360)

Final Fantasy (1987, SquareSoft/NES)

Final Fantasy VII (1997, SquareSoft/Playstation)

Half-Life (1998, Valve/Windows)

Half-Life 2 (2006, Valve/Windows)

Halo: Combat Evolved (2001, Bungie/Xbox)

Minecraft (2009, Mojang/Windows)

Outlast (2013, Red Barrels/*Windows*)
Super Mario Bros. (1983, Nintendo/*Famicom*)
The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991, Nintendo/*Super Famicom*)
The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993, Nintendo/*Game Boy*)
The Path (2009, Tale of Tales/*Windows*)
The Sims (2000, Maxis/*Windows*)

Textes cités :

RABELAIS, F. (1534). *Gargantua*.
GIDE, A. (1925). *Les Faux-monnayeurs*.
ROBBE-GRILLET, A. (1957). *La Jalousie*.
MONTESQUIEU. (1721). *Les Lettres Persanes*.