The Stanley Parable

Sur une feuille lignée, répondez aux questions suivantes. Vous devez justifier vos réponses. Chaque réponse devrait prendre entre 3 à 5 lignes. Sur votre feuille, vous pouvez ne mettre que les numéros des questions

1. Lisez le texte en introduction. Qu’est-ce qui rend le jeu *Stanley Parable* particulier?
2. Quel est le but du jeu?
3. Quelle est l’histoire du jeu?
4. Qu’est-ce qu’il y a de réalistes dans le jeu?
5. Qu’est-ce qu’il y a de fictifs dans le jeu?
6. On remarque rapidement en jouant qu’il est difficile d’obéir à la voix du narrateur. Pourquoi est-il important de prendre ses décisions par soi-même?
7. Est-ce que Stanley est autonome? Justifiez votre réponse.
8. Est-ce que Stanley est libre? Justifiez votre réponse.
9. Dans le jeu, le narrateur demande à Stanley de prendre une décision bien précise. Par exemple, « Stanley décide de prendre la porte de gauche ». Décrivez ce type de liberté et donnez-lui un nom : libre arbitre, liberté civile, liberté conscience, liberté d’expression et liberté de presse.
10. Lisez le texte de St-Augustin. Si Stanley était une vraie personne, est-ce qu’il serait une bonne ou une mauvaise personne. Justifier votre réponse en donnant des raisons pour convaincre votre enseignant.

Texte d’introduction :

« *The Stanley Parable* est une fiction interactive, tout d'abord développée comme un "mod" grâce au moteur de jeu Source par Davey Wreden et distribué en juillet 2011. Une version haute définition remastérisée, incluant de nouveaux éléments d'histoire, a été développée par Wreden et William Pugh sous le nom de l'équipe de développement [Galactic Cafe](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Galactic_Cafe&action=edit&redlink=1). Ce remake a été annoncé et approuvé via la plate-forme communautaire Steam Greenlight en 2012, et fut distribué en octobre 2013 sur Windowset Mac OS. […] Vous êtes dans la peau de Stanley, l'employé numéro 427 d'une société. Votre job est simple, presser des boutons, au bon moment et uniquement ceux affichés par l'écran d'ordinateur de votre bureau. Mais un jour, Stanley ne reçoit plus aucun ordre sur son prompteur, pas même un bonjour. À partir de cet instant, le véritable jeu commence. […] C'est un jeu d'exploration en vue à la première personne, dans lequel le joueur peut décider de suivre ou non la trame narrative qui lui est proposée. Selon ses choix, une fin différente s'activera à chaque fois. » (Wikipedia, « The Stanley Parable », http://fr.wikipedia.org/wiki/The\_Stanley\_Parable)

Texte de St-Augustin :

«  d’où vient que nous agissons mal ? Si je ne me trompe, l’argumentation a montré que nous agissons ainsi par le libre arbitre de la volonté. Mais ce libre arbitre auquel nous devons notre faculté de pécher, nous en sommes convaincus, je me demande si celui qui nous a créés a bien fait de nous le donner. Il semble, en effet, que nous n’aurions pas été exposés à pécher si nous en avions été privés ; et il est à craindre que, de cette façon, Dieu aussi passe pour l’auteur de nos mauvaises actions » (De libero arbitrio, I, 16, 35).