

Papers, please de Lucas Pope

Gabriel Tremblay-Gaudette

Révolution russe de 1917 : retentissements et silences
Number 262, Fall 2017

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/88360ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)
1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Tremblay-Gaudette, G. (2017). Review of [*Papers, please* de Lucas Pope]. *Spirale*, (262), 50–53.

UNE MAIN DE BOURREAU DANS UN GANT DE FONCTIONNAIRE

PAR GABRIEL TREMBLAY-GAUDETTE

PAPERS, PLEASE

de Lucas Pope

2013



En 2012, le créateur de jeux vidéo indépendant Lucas Pope lance *The Republia Times*, simulation de la salle de presse d'un quotidien à la solde d'un régime totalitaire fictif, mais largement similaire aux organes de propagande typiques du régime communiste soviétique du début des années 1980. Devant composer avec des délais serrés, des objectifs de loyauté du lectorat et des menaces au bien-être de sa famille, le joueur doit sélectionner avec prudence les nouvelles qu'il affichera à la une de son journal afin de satisfaire les demandes de son employeur, le ministère des Médias. *The Republia Times* est un jeu assez simpliste, au défi pratiquement inexistant, et qui sert essentiellement à démontrer la position plus que précaire, entre l'arbre et l'écorce (ou plutôt entre le marteau et l'enclume), à laquelle furent confrontés de nombreux fonctionnaires en régime totalitaire.

Un an plus tard, Lucas Pope récidive. *Republia* devient une province d'un empire plus vaste au sein duquel la circulation est restreinte. Dans *Papers, Please*, le joueur tient cette fois le rôle d'un contrôleur de poste frontalier chargé d'admettre ou de refuser les voyageurs en fonction de règlements et de paramètres de plus en plus complexes à mesure qu'il progresse dans le temps.

Papers, Please a été le « jeu-événement » surprise de 2013, raflant de multiples prix et distinctions et constituant à ce jour l'un des meilleurs arguments à la disposition des gens qui doivent encore débattre de la pertinence artistique et culturelle du jeu vidéo comme médium et forme d'art. Cette œuvre ne s'est pas mérité pareilles accolades sans raison : elle parvient à brosser un portrait nuancé de l'existence sous un gouvernement corrompu,



totalitaire et acculé au pied du mur, mais aussi, et surtout, des habitants de cette société, en plus de proposer une expérience de jeu riche et exigeante, au point de pouvoir être décrite comme appréciable sans toutefois être agréable.

PAPERS, PLEASE A ÉTÉ LE « JEU-ÉVÉNEMENT » SURPRISE DE 2013, RAFLANT DE MULTIPLES PRIX ET DISTINCTIONS ET CONSTITUANT À CE JOUR L'UN DES MEILLEURS ARGUMENTS À LA DISPOSITION DES GENS QUI DOIVENT ENCORE DÉBATTRE DE LA PERTINENCE ARTISTIQUE ET CULTURELLE DU JEU VIDÉO COMME MÉDIUM ET FORME D'ART.

À chaque jour suffit sa peine (et celle des autres)

Chaque tableau, d'une durée d'une journée, prend la même forme : vous vous rendez à votre guérite, où l'on vous fournit des consignes qui doivent être lues et assimilées sans délai puisque le temps presse. En effet, vous contrôlez le débit des arrivants (massés en une file interminable et inépuisable) que vous appelez un à un et dont vous exigez des documents. Vous devez soigneusement comparer et valider ceux-ci en fonction des règlements stricts inclus dans un livre qu'il faut consulter plusieurs fois par jour. Les personnages ont tous une apparence distincte et des raisons variées pour vouloir transiter entre les pays ; il faut en prendre acte, s'assurer qu'aucun des documents fournis n'est falsifié et que toutes les informations qui y sont affichées correspondent à la personne se tenant en face de vous. L'opération prend de quelques secondes à deux minutes. Vous estampillez le passeport en vertu de votre jugement, et on vous informe rapidement si vous avez commis une erreur – vous avez droit à deux erreurs par jour, par la suite on retranche une portion de votre salaire pour toute entorse aux règlements. Il faut agir vite, puisque vous êtes payé par tête de pipe et qu'il faut atteindre une certaine somme afin de pouvoir couvrir les frais liés à l'hébergement (et à son chauffage) et à l'alimentation des membres de votre famille – un écran à la fin de chaque tableau vous informe de votre progression et de l'état de santé de vos proches.

Sur le plan ludique, la tentation de ne pas commettre d'erreurs est évidemment motivée par le désir d'obtenir un bon pointage et, dans une

moindre mesure, de veiller au bien-être des occupants de votre domicile qui dépendent de vous – une considération moins contraignante, car ceux-ci ne sont pas représentés visuellement au cours de la partie ; ils tiennent donc lieu de stricte contingence vidéoludique puisqu'ils n'acquiescent pas une densité diégétique qui vous amènerait à vous soucier de leur sort. Or, ce qui complique les choses, c'est que les arrivants qui défilent devant vous ont des microhistoires ; ils ont des raisons différentes de vouloir passer la barrière – que ce soit pour rentabiliser la forte somme déboursée au marché noir pour acquérir leurs faux papiers, pour retrouver leurs proches, pour obtenir un emploi qui leur fait cruellement défaut dans leur région ou pour fuir la répression politique – et certains, par de brefs dialogues, tentent de faire appel à votre sympathie. Le choix de les laisser accéder à une meilleure vie repose littéralement entre vos mains ; or, les mesures disciplinaires qui menacent votre gagne-pain peuvent réfréner vos envies de jouer le bon Samaritain. C'est qu'il faut bien gagner sa vie.

De manière encore plus perverse, il se met rapidement en place un système de corruption par lequel un garde vous encourage à placer en détention les individus tentant de passer la frontière sous un quelconque prétexte. En effet, il est possible, lors des séances d'interrogatoire, soit de refuser l'accès au pays à quelqu'un, soit d'appeler les geôliers ; cependant, on se doute bien que l'on condamne à l'emprisonnement, ou pire, à la mort, ces personnes qui ont des motifs valables de vouloir pénétrer dans le pays dont on contrôle l'accès. La liste de « criminels » recherchés qui est transmise au joueur chaque matin peut ainsi être accueillie avec une certaine suspicion ; quels crimes ces gens ont-ils commis pour se retrouver sur cette liste émise par le gouvernement ? Par ailleurs, des révolutionnaires entrent en contact avec vous afin de vous communiquer les noms de certains de leurs agents dont ils voudraient que vous autorisiez le passage même en l'absence de documents valides. Au risque de vous faire appréhender par votre employeur pour complicité avec l'ennemi, vous portez soudainement sur vos épaules la responsabilité de faire advenir ou non un potentiel coup d'État.

L'ambivalence comme résultat

La réussite de *Papers, Please* repose sur cette tension constante entre les divers impératifs qu'impose la volonté de « bien faire » en vertu des circonstances délétables dans lesquelles le destin vous a placé. D'un côté, il faudrait être un employé consciencieux, qui obéit au doigt et à l'œil aux consignes de plus en plus draconiennes d'un gouvernement aux





motivations troubles, afin d'assurer tant la survie de votre famille que votre accès au prochain niveau du jeu. De l'autre côté, il faudrait être sensible aux destinées de la déferlante que représentent ces citoyens qui composent tant bien que mal avec une situation politique et économique intenable, et dont vous pouvez personnellement améliorer la qualité de vie d'un coup d'étau. Qui plus est, le jeu est difficile; cette simulation de bureaucratie en accéléré demande, étonnamment, une rapidité d'exécution, une précision dans les mouvements de curseur, une mémoire à court terme et une flexibilité dans la prise de décision qui en font une expérience de jeu exigeante. La trépidation qui suit la remise des documents à un arrivant, où l'on apprend en l'espace de quelques secondes si on a accordé ou refusé erronément le passage à une personne, est anxiogène : le fait qu'on prenne à ce point à cœur le résultat de notre choix est bien la preuve que le jeu engendre un engagement émotif prégnant, en bonne partie grâce aux bribes narratives habilement disséminées au sein de la partie.

L'aspect qui décrit et symbolise de la manière la plus efficace *Papers, Please* est son esthétique formelle. L'interface à la pixellisation très apparente est aussi très chargée. Son tiers supérieur montre le théâtre de « l'action » - on peut occasionnellement y voir des kamikazes se faire exploser de l'autre côté de la frontière, interrompant brutalement notre journée de boulot. Les deux tiers inférieurs sont séparés verticalement : sur la gauche, on voit défiler les arrivants; sur la droite se trouve notre

minuscule espace de travail. Sur une surface très restreinte, il faut étaler les documents remis par les arrivants, le bulletin quotidien, le livre de règlements, les demandes d'empreintes digitales, les photographies des scans, les cartes d'affaires que nous remettons occasionnellement certains voyageurs, les documents secrets du groupe révolutionnaire, ainsi que les deux tampons - l'un vert, l'autre rouge - qui indiquent que le droit de passage est accordé ou non. À mesure que la partie progresse, cette interface devient de plus en plus surchargée et, par conséquent, elle se resserre; la marge de manœuvre dont on dispose, déjà maigre au départ, se rétrécit énormément. Malgré tout, il faut continuer à évaluer, décider, agir, faute de quoi notre famille paiera le prix de notre inaction et la partie prendra fin.

L'augmentation de la difficulté à naviguer entre les contraintes, de plus en plus pesantes à chaque jour, tente de communiquer ce que pouvait être le fardeau de l'existence lors de la dernière décennie de l'URSS. Elle accentue une autre difficulté, inhérente à la prémisse d'un jeu qui nous situe à l'antichambre d'un goulag : en plus du stress occasionné à l'intérieur de la performance vidéoludique, se prêter à l'exercice de ce jeu a quelque chose de pénible - on choisit de se mettre dans la peau d'un complice d'un régime totalitaire. Nous sommes complices en raison des circonstances, certes, mais nous sommes tout de même ultimement coupables aux yeux des victimes, et de l'Histoire.



En ce sens, la question se pose : comment jouer à un pareil jeu – qui a de toute évidence trouvé son public, étonnamment large, et a été salué par la critique – peut-il procurer une expérience éthique qui ne soit pas seulement absolument rebutante ? Cela tient en partie à l’engagement strictement ludique, et par essence interactif, que *Papers, Please* propose : on ne se contente pas d’observer passivement une scène de dilemme moral répétée, on y prend part. La réussite d’un objectif de jeu, atteignable par des actions et contrainte par des règlements, devient une motivation suffisante pour nous pousser vers l’avant et nous faire prendre les décisions aux conséquences fatales qui s’imposent. Or, si l’on transpose cette réponse à l’univers de *Papers, Please*, il s’agit plutôt, pour le personnage, d’accomplir non pas un objectif de partie, mais plutôt un objectif de vie, plus précisément la survie ; une fuite vers l’avant similaire pourrait expliquer pourquoi ce personnage ne laisse pas ses turpitudes morales le paralyser.

La question peut aussi se poser autrement : *pourquoi* jouer à un tel jeu, qui nous place dans un « mauvais rôle » ou, à tout le moins, dans une position ingrate ? Si j’ai d’abord avancé que l’interactivité du jeu vidéo motivait le joueur à s’engager, puis à poursuivre, son expérience vidéoludique, je crois somme toute que c’est l’interface fictionnelle qui explique l’attrait de cette expérience sur le plan éthique. On choisit parfois de s’abandonner à des immersions dans des situations difficiles, douloureuses, horribles et perverses par l’entremise de l’art, à la fois en vertu de la protection qu’il nous accorde du fait de sa nature imaginaire et par sa capacité à nous faire goûter la part sombre de l’humanité.

Une expérience comme celle proposée par *Papers, Please* a le potentiel d’être enrichissante, pour autant que l’on s’y adonne avec empathie, pour peu qu’elle puisse éveiller en nous une certaine commisération envers les victimes des collaborateurs des régimes despotiques dans lesquels elles auront eu le malheur de naître. ■

