

Lucas Pope, l'auteur

Politique des auteurs. Statut.

Papers, Please et Return of the Obra Dinn tous deux gagné le Seumas McNally Grand Prize. (2011 Minecraft, 2012 Fez, 2013 Cart Life, 2014 Papers, Please, 2015 Outer Wilds, 2016 Her Story, 2018 Night in the Woods, 2019 Return of the Obra Dinn, 2020 A Short Hike, 2022 Inscryption, 2024 Venba)

2009	Mightier	Win	Developed at Ratloop
2010	Helsing's Fire	iOS	
2012	The Republia Times	Browser	Created as warm up for Ludum Dare 23
2012	6 Degrees of Sabotage	Brow	Entry for Ludum Dare 23
2013	Papers, Please	Win,	mac, Linux, iOS, Android, PSVita
2014	The Sea Has No Claim	Brow	Entry for Ludum Dare 29
2015	Unsolicited	Brow	Entry for Ludum Dare 33
2018	Return of the Obra Dinn	Windows,	macOS, PS4, Xbox One, Switch
2024	Mars After Midnight	Playdate	

Papers, please (2013) – dystopian document thriller

*PP + RotOD* : trait commun : à l'intersection du travail et du jeu

Kelly, Matthew. (2018). The Game of Politics: Examining the Role of Work, Play, and Subjectivity Formation in Papers, Please. *Games and Culture*, 13(5), 459-478.

<https://doi.org/10.1177/1555412015623897>

Expérience du gameplay naît de l'intrication entre travail et jeu, que les joueurs doivent réaliser par un processus d'auto-modification de leur subjectivité (psychologique et physique). C'est le même appareillage idéologique que celui de l'économie du savoir qui se nourrit du contenu généré par les utilisateurs (user-generated content) : on a des systèmes qui nous demandent de prendre du plaisir à fournir notre force de travail sur le mode du jeu. (La patente de musique; nouvelle

plateforme qui veut devenir le wikipedia de la musique, entièrement nourrie par les fans qui remplissent la base de données en échange de crédits pour des abonnements à la base de données...).

C'est l'idée du playbor (play + labor), terme créé par Julian Kücklich en 2005 pour parler du modding. Les modders font plus que jouer à créer du contenu, mais font moins que travailler aux yeux des développeurs du jeu. Et ce qu'ils créent sur le mode du divertissement produit de la valeur, qui est captée par l'éditeur du jeu et génère donc du capital. Mais c'est pas un échange de la force de travail des travailleurs contre une rémunération qui génère un surplus de valeur alors capté par le capital, puisque les gens qui font des mods ne sont pas rémunérés; c'est une activité de loisir sur le mode productif, parfois de façon naïve en ayant internalisé le fait qu'il faut rentabiliser son temps et être productif même dans nos loisirs, parfois sur le mode de la tromperie parce que les modders croient qu'en faisant des mods, ils pourront avoir une reconnaissance symbolique et éventuellement devenir développeur de jeu (rémunéré). Ce qui souvent ne se concrétise pas. Quand ça se concrétise, c'est formidable pour les heureux élus, mais il ne faut pas perdre de vue qu'ils se sont formés à leurs frais en fournissant du contenu gratuit duquel l'éditeur du jeu a bien bénéficié, sans rémunération; on peut voir ça comme un stage sans cadre, sans conditions, sans rémunération, sans garantie d'emploi par la suite...

Cette idée du playbour dans les jeux vidéo, c'est une manifestation évidente et familière de cet appareillage idéologique : le néolibéralisme. L'individu est libre, autonome, a le pouvoir et le contrôle sur sa vie, son travail, ses loisirs, sa carrière, etc. Pourquoi est-il libre? Parce qu'il a le contrôle économique, il a ses revenus et ses dépenses et fait ses choix en toute liberté. La concurrence est bonne car elle augmente la productivité et l'efficience; le rôle de l'État et du gouvernement est de ne pas intervenir dans le marché, mais de s'assurer que le marché a un cadre pour fonctionner en tant que marché (les écoles privées au Québec, on les subventionne pourquoi? « Il faut que les parents aient le choix ». L'individualisme, l'autre ingrédient-clé du néolibéralisme.)

Papers Please te met en plein là-dedans. Tu devrais être autonome pour gérer tes tâches. Tu devrais bien gérer ton budget et subvenir aux besoins de la famille. Tu devrais faire ce travail facilement, naturellement parce que c'est en fait du jeu.

C'est aussi que le jeu vidéo est apparu dans les années 70 et 80 en plein dans la guerre froide entre les États-Unis et l'URSS. Les jeux vidéo étaient une excellente manière pour les jeunes américains de se familiariser avec l'ordinateur et l'informatique, pour s'entraîner à devenir des leaders avec les technologies de

demain, et éventuellement battre les soviétiques. C'est ce qui a mené au military-entertainment complex (complexe militaro-industriel). L'internet naît parce que les laboratoires de recherche des universités sont branchés en réseau par le réseau de la défense américaine (l'armée). Les premiers jeux développés sur des ordinateurs dès les années 60 se disséminent comme ça (Spacewar 1962 MIT) . Ça finit par donner l'armée américaine qui finance Atari pour faire un prototype pour entraîner ses soldats avec des tanks à partir de Battlezone.... Et éventuellement en 2003 à publier America's Army pour recruter des soldats, puis à utiliser des manettes PlayStation pour piloter des drones de frappe. Papers, Please t'enseigne à être un fonctionnaire efficace, à garder en tête les règles et les appliquer comme une machine, à travers un jeu vidéo. C'est en ligne droite avec ce positionnement social du jeu vidéo.

Mais le jeu vidéo incarne aussi la rébellion sur le mode ludique, l'esprit du hacking. Les scientifiques ont développé des jeux sans avoir le droit, sur leur temps libre. (Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*). Le jeu vidéo est dans l'appareillage idéologique de l'autorité dans la sphère du travail, mais aussi dans l'agentivité, le pouvoir d'agir, des individus qui se l'approprient, le détournent, jouent avec.

La référentialité du jeu. Pope affirme en entrevue ne pas avoir voulu faire une reconstitution de la chute du mur de Berlin, mais le jeu finit avec la chute d'un mur entre East Grestin et West Grestin. Il a demandé aux traducteurs d'éviter le mot « camarade », l'un des mots soviétique par excellence. Il dit que son jeu n'a rien à voir avec la loi anti-immigration passée en Arizona en 2010 (loi qu'on appelle « your papers, please ») qui augmente les contrôles de gens qu'on suspecte être non-réglementaire dans leur immigration. Il veut que son jeu soit général, pour montrer que les conflits, c'est compliqué, que c'est pas les gentils contre les méchants, que les méchants ont parfois de bonnes raisons d'agir ainsi. Ces raisons viennent surtout de la bureaucratie et la bureaucratisation. Pope dit qu'il pense qu'on réalise en jouant qu'on fait le mal parce qu'on devient un engrenage dans la machine.

On est envoyé à cet emploi parce qu'on a gagné une loterie d'emploi de l'État. Intéressant : destin, fatalité? Ambigu : on a voulu ça ou pas? Bonne ou mauvaise nouvelle? Le système totalitaire : si on prend des pots-de-vin et corruption, nos voisins nous dénoncent aux autorités qui saisissent l'argent ou t'envoient en prison

L'expérience du travail déshumanisant. Il faut déshumaniser les gens devant toi, alors qu'ils te regardent sans arrêt pendant que tu traite les documents. Ta famille,

c'est un écran noir qui te donne des chiffres qui te dit combien tu dois travailler plus et mieux demain pour pas qu'ils gèlent ou crèvent de faim. Aucune possibilité d'interaction avec eux. Ils n'ont même pas de nom ou de portrait! (wife, son, mother in law, uncle). Si tu mets la photo de famille sur ton mur de cubicule, tu reçois une amende.

Palette : peu de couleurs, ternes (pas vives et flashy). Pixel art : mid-res (Pope).  
Musique : une seule chanson, l'hymne national d'Arstotzka.

### Les questions éthiques

Formosa, Paul, Ryan, Malcolm & Staines, Dan. *Papers, Please* and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames. *Ethics Inf Technol* **18**, 211–225 (2016). <https://doi.org/10.1007/s10676-016-9407-z>

Jeux avec système éthique et mesures : court-circuitent la délibération éthique, imposent une moralité prédéfinie. (Nietzsche : éthique immanente, morale imposée). Pas ça dans *Papers, Please*. Exemple du scanner. Introduit pour trouver des terroristes qui cacheraient des explosifs, mais on peut l'utiliser pour voir les organes génitaux des gens qui ont des identités non cisgenres. Faut-il le faire? Clairement une violation d'intimité, les graphismes sont inconfortablement détaillés (malgré la basse résolution et couleurs).

4 thèmes du jeu : déshumanisation, vie privée, équité procédurale, loyauté

Morrisette, Jess. (2017). Glory to Arstotzka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in *Papers, Please*. *Game Studies* 17 (1).  
<https://www.gamestudies.org/1701/articles/morrisette>

Fait vivre la tension entre deux modèles d'organisation nommés par le sociologue Max Weber. Le développement de la société moderne entraîne une telle complexité qu'on passe de la Wert-rationalität (la rationalité basé sur des soucis de morale et de vertu – il faut faire ce qui est bien) à la Zweck-rationalität (il faut remplir notre mission de la manière la plus efficace). L'état bureaucratique moderne doit devenir Zweck-rational car le monde est plus complexe, rempli de gens divers, de cultures diverses, dans le pluralisme, notamment religieux. Pas de morale unidimensionnelle (tous catholiques!) donc il faut des règles, des procédures, une grille de facteurs; il faut que les décisions soient prises en dépersonnalisant, qu'elles soient calculables, applicables, justifiables. On ne peut pas y aller à la tête

du client et décider selon l'histoire de vie, l'allure, etc. « Justice is blind »... mais dans la réalité du travail sur le terrain, les agents bureaucratiques doivent utiliser leur discernement pour appliquer ou pas l'ensemble de règles, puisque les cas individuels ne rentrent pas dans les petites cases des formulaires.

Melissa Kagen, "Glory to Trumpland! Critically playing border games," *gamevironments* 11 (2019): 28

Il y a des cas de de critical play, mais aussi de protest ou de misplay – des YouTubers performant des fantasmes de position hyper anti-immigrant inspirés de Donald Trump. Le YouTuber Epsilos dit qu'une Donald Trump run, c'est une règle de plus : accepter tout citoyen de Arstotzka peu importe la validité du passport, et refuser tout étranger. Mène inévitablement à l'échec parce que les situations deviennent plus compliquées et cette méthode binaire et brutale ne peut pas fonctionner.

La fin « Snowier Pastures » qu'on réussit à émigrer vers l'état voisin, Obristan. Finale autoréflexive; le jeu se reflète en lui-même, et nous invite l'autoréflexion (réfléchir à ce qu'on a fait). Analysée dans Sarian, Antranig. (2019). Ethical Self-Reflection in *Papers, Please*. *Cultural Science* 11(1), 41-53.

<https://sciendo.com/article/10.5334/csci.122>

Étude empirique réalisée par un prof qui a enseigné le cours Droit en immigration, réfugiés et citoyenneté à une université de Dublin (Irlande) qui a fait jouer ses étudiants pendant 5 semaines pour voir si ça aidait à assimiler la matière. It does!

Carolan, Gene (2021) "'Papers, Please' – Using a Video Game to explore Experiential Learning and Authentic Assessment in Immigration and Asylum Law," *Irish Journal of Academic Practice*: Vol. 9: Iss. 2, Article 11.

doi:<https://doi.org/10.21427/PC79-AN45>

Available at: <https://arrow.tudublin.ie/ijap/vol9/iss2/11>

## Return of the Obra Dinn

*PP + RotOD* : trait commun : à l'intersection du travail et du jeu

Steur, Danny. (2020). Remembering Death, Adventure and Tragedy: Grasping Videogames' Epistemic Limits Through a Postcolonial Reading of Return of the Obra Dinn. <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/36651>

Formosa : 1895, république de mai (cession par la Chine) à octobre (saisie par les Japonais en guerre avec Chinois). Mais le jeu se passe en 1807. Donc nom occidental de Taiwan.

The East India Company >> important joueur dans la traite d'esclaves. Colonialisme et orientalisme.

Le jeu suit un cadre du colonialisme. La vie à bord et ses complexités est réduite à un rapport d'assurances, et donc une valeur monétaire, et donc un cadre de dette/reconnaissance/pénalité à la famille qui vient du cadre légal (l'Empire britannique!). Le voyage est celui de la route des Indes. Présenté comme une aventure de découverte et d'exploration, mais plutôt pour de l'extractivisme très lucratif (des esclaves de Madagascar, en passant au Sud. Canal de Suez pas encore là pour passer de la méditerranée à la mer rouge en Égypte; construit 1869). Les passagers sont segmentés et hiérarchisés selon leur appartenance ethnique. Les Taiwanais sont d'ailleurs identifiés « royauté » mais ça n'a pas de place; c'est la Chine qui gouverne Taiwan, qui est comme une préfecture. Mais l'artiste qui les a dessinés n'a pas compris, ou trouvé important, de noter leurs titres précis; c'est le king pin de la place, that's it. Alors qu'on note très bien la différence entre Mrs et Miss (une dame mariée et une demoiselle, donc disponible au mariage).

4 thèmes du jeu : déshumanisation?, vie privée?, équité procédurale?, loyauté?

<https://www.gamejournal.it/you-bastards-may-take-exactly-what-i-give-you-intra-action-and-agency-in-return-of-the-obra-dinn/>

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952122000441>