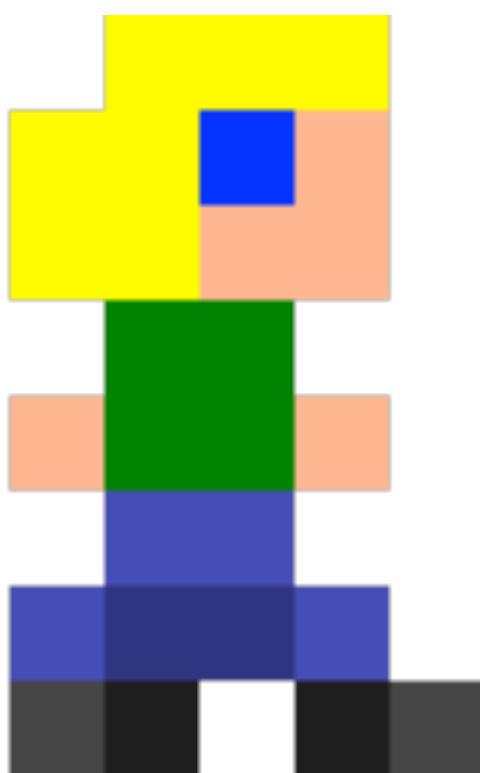


ANALYSE D'ŒUVRE INTERACTIVE

Passage

de Jason Rohrer



Mathieu Montreuil

5 mars 2008

ANALYSE D'ŒUVRE INTERACTIVE

Passage

de Jason Rohrer

par Mathieu Montreuil

5 mars 2008

Introduction

Afin de mieux comprendre l'analyse qui suit je recommande d'abord fortement de faire l'expérience de jouer à *Passage*, qui est de plus téléchargeable pour PC, Mac ou Linux à [cet endroit](#). Afin de mieux comprendre l'expérience, il faut avoir en tête que le jeu est une métaphore de la vie et de la mort, c'est-à-dire un jeu autour du thème *memento mori* (rappelle-toi que tu es mortel). Il faut bien noter que dans le jeu il est possible de se diriger de droite à gauche, mais aussi de haut en bas (beaucoup de personnes ont été confuses). Le jeu ne dure que cinq minutes, donc si l'interprétation semble obscure à la première partie l'auteur recommande de continuer de jouer.

Contexte de l'œuvre

Le contexte autour de l'œuvre joue ici un rôle très important, car premièrement il s'agit d'un jeu vidéo dont le processus de création est à des années lumières des traditions du média, mais surtout il y a le fait qu'actuellement l'industrie du jeu vidéo médiatise extrêmement peu les jeux progressistes ou plus simplement les jeux qui n'ont pas pour *unique but* de divertir le joueur.

Tout d'abord, les traditions actuelles dans le développement de jeu vidéo veulent qu'un jeu soit réalisé par une grosse équipe (le plus souvent autour de vingt personnes et plus), où chaque membre est chargé d'un aspect du jeu: programmation, dessin de concepts artistiques, design des niveaux ou design des mécaniques de jeu...Le premier âge d'or des jeux vidéo où un joueur passionné seul pouvait réaliser un jeu dans son garage et le vendre est bien loin. Cependant depuis deux ou trois ans un âge d'or nouveau semble commencer par la récente émergence dans le milieu de deux véritables mouvements développant des jeux de plus petite envergure: d'un côté les jeux indépendants, d'un autre les jeux amateurs. Notamment grâce à la sortie de nouveaux outils de développement puissants et plus faciles d'accès (*XNA Studios, Flash, Game-Maker, Source...*), grâce à l'ouverture des plateformes de jeux aux développeurs plus grand public (*Xbox Live Arcade, Playstation Network, Newgrounds, Kongregate...*) et grâce à l'avènement de la distribution de jeux via internet (taux de foyers connectés très élevé, connexion haute vitesse abordable), on peut voir naître des projets plus petits, plus risqués, plus nombreux. Ces deux mouvements ne sont pas sans rappeler ce qui se passe dans l'industrie du cinéma (films indé-

pendants, films amateurs). L'escalade de la dernière décennie qui faisait grimper le temps de développement, le nombre de personnes et le budget requis pour faire un jeu (estimé à vingt millions de dollars pour un jeu Xbox 360) semble trouver un compromis avec ces moyens permettant de développer des projets de plus petite envergure, plus accessible pour le grand public. *Passage* est un enfant direct de la naissance du mouvement amateur et indépendant: ni un "petit" jeu qui a tout de même pour but annexe de se faire vendre (indépendant), ni un jeu à moitié fini (amateur), il est entre les deux et est présenté comme appartenant au genre aussi récent que les deux mouvements: les *art games*.



Le début d'une vie.

Passage a été réalisé de bout en bout par Jason Rohrer et distribué tel quel sur le web (pas sur un portail regroupant des centaines de jeux tel que Kongregate), grâce à divers sites relayant les jeux indépendants et amateurs dignes d'intérêt (TIGSource, Rock Paper Shotgun, IndieGames, Kotaku...). Ce qui a poussé la création du jeu est en réalité le concours amical gamma256 qui a eu lieu durant le Sommet International du Jeu de Montréal. La règle: faire un jeu dans un espace de 256 par 256 pixels capable de tourner sous Windows XP. Ici Jason Rohrer va encore plus loin dans la contrainte avec un espace de 100 par 16 pixels et malgré cela le jeu a été l'étincelle qui a relancé tout le débat du jeu vidéo en tant qu'art, avec son minimalisme et sa puissante métaphore. *Passage* est en réalité une relecture intelligente des avantages que le média possède (l'auteur utilise même certaines conventions des jeux vidéo au service de son message), un détournement bienvenu des traditions: au lieu d'offrir au joueur une expérience amusante et divertissante l'auteur montre que l'intérêt est dans le message.

Description

Passage est un jeu relativement simple, avec des mécaniques de jeu claires. Le joueur incarne un jeune homme pendant cinq minutes. Le joueur commence l'expérience sur le bord gauche de l'espace de jeu, et se décale perpétuellement vers le bord droit (même quand le personnage ne se déplace pas), jusqu'à sa mort à la fin des cinq minutes. Les choix du joueur sont au cœur du jeu, sans qu'il y en ait un meilleur que les autres: le joueur peut choisir d'avancer tout droit vers de nouveaux paysages, revenir sur ses pas s'il a déjà parcouru des étendues, ou

essayer d'avancer vers le bas et peut être pouvoir accéder à quelques trésors qui, avec un peu de chance (ou d'intelligence, si le joueur sait décoder les codes de couleur des coffres), ne sont pas vides. Le joueur a aussi un choix très important à faire dès les premiers instants de son expérience: il peut décider de se joindre à une épouse pour la durée de son "voyage", ce qui lui ajoute donc un compagnon bienvenu durant sa vie et multiplie ses "points" par deux lorsqu'il avance. Mais le fait de marcher ensemble empêche alors le joueur d'accéder à certains trésors et même plus simplement l'empêche de pouvoir avancer dans certains passages du labyrinthe qui s'offre à lui. Il faut aussi noter que vers la fin du jeu lorsque sa compagne meurt, le personnage marche alors beaucoup plus lentement.



Une compagnie pour la vie.

La représentation du jeu est aussi particulière et intéressante, car le joueur ne peut pas voir vers le haut ou vers le bas, seulement vers l'avant ou vers l'arrière. Encore plus intéressant, plus le joueur regarde loin en avant ou en arrière plus sa vision est "compressée", comme un effet des limitations de notre cerveau. La contrainte accentuée par l'auteur d'avoir une résolution très basse est ici retournée à son avantage: le fait d'avoir une image très peu détaillée force l'imagination à travailler un peu plus pour combler les approximations et ainsi permet au joueur d'acquérir plus personnellement cette représentation, en plus de renforcer le caractère universel (avoir peu de détails aide à généraliser) de cette œuvre-métaphore, tel un proverbe.

Jason Rohrer nous fait part ici d'une œuvre qui se joue des traditions du média: le joueur n'a qu'une vie, qu'une chance, la mort est définitive. Il y a aussi la mécanique bien connue d'exploration d'un univers mais qui signifie ici quelque chose de nouveau (Que veut dire aller de l'avant ? Devrais-je plutôt explorer le "labyrinthe" ?). Et enfin il y a le score, habituellement symbole d'avancement vers la fin de l'expérience ou de réussite du joueur plus le score est gros, mais ici avoir un gros score ne signifie pas forcément avoir fait les bonnes actions.

L'œuvre mêle donc expérience interactive, poésie, technologie, philosophie, et relecture des conventions du média.

Interprétation

Passage est un jeu construit autour de la métaphore. Quasiment aucun élément n'est laissé au hasard d'après Jason Rohrer et je veux bien le croire tellement l'interactivité est évocatrice et paraît maîtrisée. L'œuvre transmet en tout instant que la vie est bien éphémère.

Le fait de pouvoir regarder vers la gauche ou la droite est le symbole direct de voir dans le passé ou l'avenir respectivement, toujours avec les limites de notre perception: plus on regarde dans le futur plus notre perception est imprécise du fait qu'un humain ne peut pas prévoir parfaitement ce vers quoi il se dirige, et le même phénomène se passe vers le passé: cela montre directement que les souvenirs les plus lointains sont les plus flous. Seul le présent est clair et bien défini, nous voyons réellement le monde du point de vue très subjectif du personnage.

Le fait que le personnage se décale de la gauche vers la droite tout au long des cinq minutes représente la situation du personnage au fur et à mesure de sa vie. Au départ le personnage n'a pas de passé, son univers est rempli par ce qu'il y a devant lui, ce qu'il va réaliser. Au milieu de sa vie, le personnage voit une partie de ses actions passées, mais voit toujours un peu ce qui l'attend, une période de la vie où les souvenirs pèsent autant que le futur (la retraite). À la fin de sa vie, il n'y a plus rien que le personnage puisse distinguer de son chemin futur car il n'en a plus, et dans les derniers instants avant sa mort il voit alors littéralement tous les environnements derrière lui qu'il a visité.



La mort arrive, tous les souvenirs sont là, un peu flous.

Ici les choix d'une vie sont très généraux, très importants, et très symboliques. Le joueur peut décider d'avoir une vie simple et aller facilement de l'avant pour voir de nouveaux paysages, ou bien aller plus au sud et parcourir le labyrinthe, symbole des challenges de la vie qu'il peut surmonter et peut être trouver des trésors. Les trésors peuvent représenter beaucoup de choses: l'argent, la qualité, des objets fétiches, la réussite professionnelle...Le joueur peut aussi décider d'avoir une compagne à ses côtés, et cela lui apporte des avantages comme des inconvénients: comme dans la vie (la vraie) il faut faire des compromis, être à deux signifie peut être éviter la solitude mais cela signifie aussi qu'il n'est plus aussi facile de surmonter les challenges de la vie (le labyrinthe), ou même il devient impossible d'ouvrir certains trésors: il arrivera que l'épouse soit littéralement devant un trésor et en bloque l'accès. Être à deux synonyme

de moins d'argent, réussite professionnelle moindre, ou une vie plus compliquée? La question est posée.

C'est dans ce petit espace de liberté donnant en cinq minutes l'aperçu d'une vie que beaucoup de joueurs ont pu être touchés par certains comportements, un peu comme à travers un miroir déformant quelques vérités. Certains sont incapables d'avancer après la mort de leur compagne, d'autres sont stupéfiés de la rapidité du jeu lorsqu'ils passent leur temps à chercher des trésors, d'autres décident de toujours aller de l'avant sans jamais regarder derrière. D'autres encore retournent passer les dernières secondes de jeu auprès de la tombe de leur compagne... Expérience d'une vie dans leur vie, le jeu a pu donner à réfléchir pour beaucoup de joueurs. N'est-ce pas là un des éléments majeurs de l'Art ? J'ai pour ma part pu remarquer que j'avais une tendance à me diriger vers ce que je voyais clairement, très peu d'exploration vers le sud (ou vers l'avant dans les dernières secondes de jeu), champs qui étaient hors de ma vision. Cette leçon de philosophie personnelle m'a fait beaucoup méditer sur moi-même, plus que la plupart des films, poèmes, musiques.



Un message fort.

Mais *Passage* est aussi un véritable symbole représentant le “momentum” actuel dans l'industrie du jeu vidéo. Le média est à un tournant, et cherche maintenant une certaine maturité, cherche à ce que dans le contexte de l'expérience de jeu le joueur apprenne en plus quelque chose sur lui-même. Cette envie d'importance dans l'expérience humaine globale commence à atteindre les hautes sphères et donne les premières preuves indéniables que les jeux vidéo ne sont pas *forcément* de l'art mais *peuvent être* de l'art, comme le témoigne cet échange (en [plusieurs parties](#)) entre Roger Ebert (un des plus célèbres critiques cinématographiques, aux propos tranchants et intelligents) et plusieurs lecteurs (dont [Clive Barker](#)), discussion échaudée à laquelle Jason Rohrer [a répondu lui-même](#), intelligemment. Et finalement qui avait raison? Les deux camps. L'argument principal contre le fait que les jeux vidéo soient du grand art est qu'il faut une notion de forte *parternité* dans l'œuvre, un fort contrôle de l'expérience. Cependant l'argument ne tient plus face à quelques exemples de jeux réalisés par très peu de personne, donc avec un très fort contrôle sur le contenu et l'intention motivant le jeu (*Braid*, *Super Columbine Massacre RPG*, ou *Facade* dans certains cas).

Conclusion

Comme vous avez pu le voir, mon long discours est bien plus complexe que de simplement jouer à Passage. Est-ce ici un cas où l'expérience de jeu vaut bien plus que de simples mots? Il s'agirait alors d'une nouvelle forme de poésie, celle du XXIème siècle. Apparemment une nouvelle forme de divertissement interactif plus intelligent est née, et il est facile de dire que cette forme coexistera toujours aux côtés des jeux vidéo plus classiques dont le but unique est divertir...exactement comme pour le cinéma.



La fin.

Références

[Site Web de Raph Koster](#)

[Site Web de Jonathan Blow](#)

[TheIndependentGamingSource](#)

[Gamasutra \(features\)](#)

[Lost Garden](#)

[Arthouse Games](#)