



HAL
open science

Gameplay et narration dans les jeux de rôle en ligne : entre standardisation et renouvellement

Edwige Lelièvre

► **To cite this version:**

Edwige Lelièvre. Gameplay et narration dans les jeux de rôle en ligne : entre standardisation et renouvellement. MEI - Médiation et information, 2014, Les territoires du virtuel, 37. hal-02264066

HAL Id: hal-02264066

<https://hal.science/hal-02264066>

Submitted on 6 Aug 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Gameplay et narration dans les jeux de rôle en ligne : entre standardisation et renouvellement

Edwige Lelièvre, Docteur en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, spécialité Images Numériques, Université Paris VIII,

Groupe de recherche Image Numérique et Réalité Virtuelle (INREV), Université Paris VIII
Programme de recherche Espace Numérique – Extension du Réel (EN-ER), École Nationale des Décoratifs

Groupe interlaboratoire Sur l'Image, la Communication et les Arts numériques (G-SICA), Université de Savoie,

edwige.lelievre@gmail.com

Résumé

Les jeux de rôle en ligne sont des territoires virtuels qui tendent aujourd'hui vers une standardisation, aux dépens de la liberté auparavant offerte aux joueurs. Comme par réaction à ces limites, les joueurs développent des activités en rapport avec le jeu en ligne, mais qui sont hors du jeu. De telles activités, parmi lesquelles la création de nouvelles ou de machinimas, seraient un moyen pour les joueurs de s'approprier des jeux fortement standardisés. Aussi la question est de savoir si la standardisation est inéluctable ou s'il existe des solutions permettant de mettre en place un gameplay et une narration renouvelés, tout en tenant compte de l'évolution des jeux en ligne et de l'envie des joueurs ?

Les jeux de rôle en ligne : des territoires de fiction partagés

Les jeux de rôle en ligne ont connu un essor important durant les quinze dernières années. Ces territoires virtuels particuliers sont basés sur des environnements persistants ludiques, multi-utilisateurs et généralement réalisés en images de synthèse tridimensionnelles. Le plus populaire de ces jeux, World of Warcraft¹, rassemble plus de dix millions de joueurs réguliers.

Si les premiers jeux de rôle en ligne proposaient des expériences ludiques et narratives variées, à l'intersection entre jeux vidéo et jeux de rôle sur table, la tendance semble maintenant à la standardisation, les jeux utilisant les mêmes systèmes d'interaction et de narration, et ce, pour l'ensemble des jeux de ce type. Compte tenu du nombre important de joueurs s'adonnant de manière très régulière à ces jeux, il semble intéressant de questionner cette standardisation, ses causes, mais également ses conséquences sur l'expérience de jeu.

Parallèlement à cette standardisation, les joueurs imaginent et inventent des pratiques qui prolongent et modifient l'expérience de jeu : écriture de nouvelles, développement de blog et de forums dédiés aux jeux, illustrations, bandes dessinées, machinimas², etc. Si la nature de ces créations très variées ne semble pas tout à fait définie, leur conception et leur réception, bien au-

1 World of Warcraft, Vivendi Universal, Blizzard Entertainment, 2004.

2 Le terme machinima est un néologisme issu de la contraction de machine, animation et cinéma. Il désigne les films réalisés à partir de vidéos prises dans les jeux vidéo.

delà des jeux, interrogent les limites des territoires virtuels que sont les jeux de rôle en ligne. Reste à savoir si ces créations influencent l'expérience du jeu.

Pour tenter de répondre à ces questions, nous proposons d'abord de repérer la standardisation dans les jeux de rôle en ligne, en utilisant la classification développée par Richard Bartle. Nous examinerons ensuite les pratiques de création des joueurs, dans les jeux de rôle en ligne, pour voir si et comment ces créations renouvellent le gameplay³, c'est-à-dire les règles et possibilités d'intervention des joueurs (Juil, 2005), et la narration⁴, c'est-à-dire la façon dont l'histoire du jeu est créée et contée. Enfin, nous proposons, avec la conception de Delta Lyrae 6, un jeu de rôle en ligne expérimental, une approche innovante tirant parti des aspects positifs de la standardisation tout en permettant aux joueurs de s'approprier ces territoires.

Mondes de type Dorothy et mondes de type Alice

Richard Bartle explique dans son article « Alice and Dorothy Play Together » (Bartle, 2009) qu'il existe deux types de mondes virtuels ludiques : les mondes de type Dorothy qui sont très structurés et les mondes de type Alice, intermédiaires entre des mondes de type Dorothy et des mondes virtuels non ludiques⁵. Cette classification nous semble particulièrement utile pour comprendre les différents gameplay des jeux de rôle en ligne et leur évolution vers la standardisation.

Avec les jeux de rôles en ligne de type Dorothy, l'expérience de jeu est conçue de manière soignée ; la progression des joueurs est étudiée de façon à minimiser les temps d'ennui et à proposer des challenges adaptés à la progression des joueurs ; l'histoire du monde et des personnages joueurs est un scénario de qualité pré-écrit. Les développeurs proposent une expérience calibrée pour fonctionner avec le plus grand nombre de joueurs possible. Ils réalisent pour cela de nombreux essais en interne et avec des joueurs pendant des phases nommées alpha et beta-test. Certaines activités ludiques sont nécessaires à la progression ; tous les joueurs doivent ainsi passer par ces étapes : quête principale, progression jusqu'au niveau maximum, passage par des donjons pour être équipé correctement, etc. En conséquence, l'histoire des personnages, qui se construit en fonction de ces interactions, se trouve standardisée. Avec World of Warcraft⁶, qui fait partie des mondes du type Dorothy, comme avec Dorothy dans le Magicien d'Oz, l'aventure est passionnante, mais l'expérience du jeu reste finalement assez passive parce que le joueur n'a pas à effectuer de choix ; il doit simplement se confronter à des obstacles toujours à sa mesure, et dans un ordre bien

3 Le terme gameplay, difficile à traduire en français, juxtapose le « game », jeu structuré qu'on pourrait rapprocher du « ludus » décrit par Roger Caillois (Caillois, 1961) et le « play », jeu libre que l'on pourrait rapprocher de la « paida » de Caillois. Cette juxtaposition traduit la tension entre règles du jeu et leur appropriation par le joueur au cours d'une partie. Le terme gameplay décrit donc l'expérience résultante de la négociation entre les règles du jeu et la façon dont le joueur se comporte. Par extension, ce terme est utilisé par les développeurs de jeux pour désigner l'expérience utilisateur espérée. Ainsi, d'après Jesper Juul, le gameplay est la définition des règles et des possibilités d'intervention des joueurs (Juil, 2005).

4 Le terme narration désigne généralement un récit. Quand il se rapporte aux jeux vidéo, cependant, le terme ~~narration~~ désigne avant tout la façon dont une histoire est racontée. En effet, l'interactivité propre à cette forme de récit renouvelle la question de la transmission du récit. Ainsi, si une partie du récit se transmet par la lecture, une autre pourra l'être par l'exploration d'un territoire virtuel ou encore par la discussion avec des joueurs humains, qui sont deux formes nouvelles de narrations.

5 Les mondes virtuels non ludiques, comme Second Life ou Habbo Hotel, n'ont pas comme but premier le jeu. Il s'agit également d'univers persistant en 3D temps réel mais qui offrent le plus souvent des espaces de discussions qui peuvent être modifiés par leurs utilisateurs. Les mondes virtuels sont notamment utilisés pour des usages commerciaux (publicités, vente en ligne), politiques, artistiques, etc.

6 World of Warcraft est un jeu de rôle en ligne paru en 2005 en France. Il a été développé et publié par Blizzard Entertainment. Ce jeu compte aujourd'hui plus de dix millions de joueurs abonnés dans le monde. Le jeu prend place dans le monde médiéval-fantastique de Warcraft, où se côtoient elfes, orcs, humains, trolls, etc. Le joueur incarne un personnage. En faisant progresser celui-ci, le joueur pourra découvrir de nouvelles contrées, se confronter à un gameplay plus complexe, etc.

défini. Dans la classification de Caillois, les mondes de type Dorothy se situeraient ainsi du côté du ludus⁷ (Caillois, 1961).

Les jeux de rôle en ligne de type Alice disposent, eux, d'un environnement narratif – le background – et de règles, mais leur gameplay et leur narration restent très ouverts. En effet, l'expérience de jeu varie beaucoup, car de nombreuses expériences ludiques sont proposées aux joueurs parallèlement au jeu lui-même, sans qu'aucune soit présentée comme plus légitime qu'une autre. Quant à la narration, s'il existe une histoire qui donne cohérence à l'ensemble de l'univers de jeu, l'histoire des personnages des joueurs est conçue pour être unique et personnalisée. Bartle les décrit de la façon suivante : « Les mondes de type Alice ne fournissent pas d'histoire ; ce qu'ils offrent est le mécanisme pour qu'une histoire émerge à l'intérieur d'un cadre, la trame narrative⁸, et se réalise dans le monde de jeu. ». (Bartle, 2009)

Star Wars Galaxies⁹, par exemple, est un jeu de rôle en ligne de type Alice. Ce monde a une histoire bien connue, celle de Star Wars, l'univers créé par George Lucas mais les personnages créés par les joueurs n'ont pas d'histoire et sont, comme des pages vierges, à inventer. Les joueurs ne se voient attribuer aucun but précis non plus. On ne leur conseille pas d'aller à tel endroit, de faire telle ou telle action ; aucune activité ne semble plus légitime qu'une autre. C'est aux joueurs de choisir ce qui leur plaît et de créer l'histoire de leur personnage en fonction de leurs interactions avec le jeu et les autres joueurs. Par exemple, un joueur peut choisir que son personnage devienne tailleur, d'ouvrir son commerce ou de rejoindre une corporation de commerçants pour devenir le plus riche de la galaxie, ou encore s'engager dans une relation romantique avec un commandant de l'Empire et tenter de le rendre pacifiste. Un autre joueur peut décider d'aller explorer en solitaire les planètes les moins civilisées, de traquer et de confronter des animaux sauvages de légende, comme les dragons Krayt. Tel autre peut créer un personnage militaire, rejoindre un groupement de joueurs œuvrant pour la Rébellion et tenter d'en prendre le contrôle. Tel autre joueur, enfin, peut choisir que son personnage devienne un danseur célèbre, organiser avec d'autres des spectacles qui rassemblent tout le gotha de l'univers de jeu. L'illustration 1, capture d'écran d'une assemblée de personnages-joueurs dans Star Wars Galaxies, témoigne d'un tel destin, l'auteur ayant eu l'occasion d'assister à un spectacle organisé par des joueurs et rassemblant plusieurs dizaines de spectateurs, dans un lieu habituellement entièrement vide.

7 Pour Caillois, le pôle *ludus* concerne les jeux structurés demandant aux joueurs de refaire sans cesse les mêmes tâches pour s'améliorer.

8 La trame narrative, ou *backstory*, est l'histoire de fond qui structure l'univers. Par exemple, dans Star Wars Galaxies, la trame narrative est inspiré des films de star wars : c'est la guerre galactique qui fait rage dans une galaxie lointaine, il y a bien longtemps. L'histoire des personnages s'inscrit dans cette trame, mais n'est pas décrite.

9 Star Wars Galaxies, LucasArts, Sony Online Entertainment, 2003.



Figure 1 : capture d'écran d'un rassemblement pour un spectacle réalisé par des joueurs dans *Star Wars Galaxies*.

Il y a donc autant de façons de jouer à *Star Wars Galaxies* qu'il y a de joueurs. En contrepartie, ce type de mondes peut sembler vide de contenu. En effet, mise à part l'histoire du monde, aucun scénario n'est offert aux joueurs. Il ne s'agit pas non de gagner ou de perdre. Si les joueurs ne s'inventent pas leur propre but, c'est-à-dire leur jeu dans le jeu, alors il n'y a, virtuellement, rien à faire. L'absence, par exemple, de performances ou de d'actions à mener peut déconcerter le nouveau venu, et d'autant plus quand il n'est pas accompagné par d'autres joueurs plus expérimentés qui peuvent lui montrer les possibilités du jeu et l'aider à trouver ce qui l'intéresse et l'amuse.

Cette liberté accordée aux joueurs a entraîné de nombreuses pratiques de jeu inédites, les joueurs s'appropriant largement l'espace de jeu. Dans ce type de jeux, on observe des expériences uniques, partagées et créées par et avec les joueurs comme le montre l'exemple du spectacle organisé cité par avant. Les jeux de type Alice se rapprochent ainsi de la *paida*¹⁰ décrite par Caillois (Caillois, 1961). Ils demandent un engagement important de la part des joueurs qui ne peuvent être seulement des « consommateurs », et doivent adopter une posture de créateur, c'est-à-dire être actif et inventif.

Aussi étrange que cela puisse paraître, les données de fréquentation des jeux de rôle en ligne montrent que l'expérience proposée par les mondes du type Dorothy semble aujourd'hui avoir la faveur des joueurs. *World of Warcraft* compte des millions de joueurs, alors que les serveurs de *Star Wars Galaxies* ont dû fermer. Les derniers jeux de rôle en ligne parus sont également à classer dans la catégorie Dorothy : *Star Wars: The Old Republic*, *The Secret World*, *Guild Wars 2*¹¹, etc.

Vers une standardisation des jeux de rôle en ligne ?

Les jeux de rôle en ligne à univers persistant, qui sont aujourd'hui proposés aux joueurs, atteignent un public beaucoup plus large qu'à leurs débuts. Toutefois, on assiste à une uniformisation et des possibilités d'interaction offertes aux joueurs et des formes de récit, de sorte que ces jeux tendent à se rapprocher des mondes du type Dorothy.

10 Caillois définit la *paida* comme suit : « un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée », opus cité, *ibid.*, p. 48.

11 *Star Wars: The Old Republic*, Electronics Arts, LucasArts, Bioware, 2011 ; *The Secret World*, Electronics Arts, Funcom, 2012 ; *Guild Wars 2*, NCSoft, ArenaNet, 2012.

Une uniformisation qui se situe à deux niveaux. D'une part, au niveau de la conception du jeu lui-même : un certain nombre d'éléments identiques se retrouve dans l'ensemble des jeux de rôle en ligne récents. Par exemple, on retrouve systématiquement des contrôles¹² similaires, des systèmes de niveau¹³, de quête¹⁴ et des histoires pré-écrites assez semblables pour les personnages¹⁵. D'autre part, au niveau de ce que les joueurs acceptent et perçoivent comme activités légitimes au sein de l'espace de jeu. Dans cette perspective, les joueurs se limitent aux activités effectivement prévues par le jeu (Zabban, 2011). Les pratiques émergentes, c'est-à-dire celles qui n'ont pas été initialement prévues dans les systèmes de règles, et notamment le *roleplay*,¹⁶ se trouvent marginalisées. Dès lors, l'expérience de jeu tout entière a tendance à s'appauvrir à travers cette uniformisation, c'est-à-dire *et in fine* la standardisation du *gameplay* et de la narration.

Le fait que tous les jeux de rôle en ligne récents ou en préparation soient de type Dorothy laisse à penser que les développeurs de jeux de rôle en ligne n'ont plus la possibilité ou l'envie de créer des mondes du type Alice. On peut s'interroger sur les raisons de cette tendance. Tout se passe comme si les joueurs, habitués aux mondes Dorothy, recherchaient de bonnes histoires et un jeu sans temps mort. Cependant, il semble que d'autres paramètres que les goûts des joueurs alimentent cette tendance.

En effet, comme le remarque Richard Bartle, les mondes de type Dorothy posent un véritable problème économique : « Les mondes de type Dorothy fournissent une histoire, mais cela nécessite d'employer des scénaristes pour les écrire ». ¹⁷ Ainsi, le besoin de créer une histoire de qualité qui puisse convenir à l'ensemble des joueurs et les intéresser, pendant de très nombreuses heures de jeux, contribue à l'explosion des coûts de production des jeux de rôle en ligne. Il semble donc que l'on soit entré dans une forme de spirale : créer des jeux de rôle en ligne avec des histoires de qualité qui plaisent au plus grand nombre coûte cher. Aussi et pour rentabiliser les jeux, atteindre un public toujours plus large, qui apprécie déjà ce type de jeu, est impératif mais implique une standardisation toujours plus grande du *gameplay* et de la narration. Il s'agit donc de proposer uniquement des systèmes d'interaction existant dans la plupart des jeux de rôle en ligne, et des histoires classiques amenées par des quêtes pré-écrites.

En effet, compte tenu du coût de production important des jeux de rôle en ligne et pour limiter les risques financiers, les investisseurs imposent aux développeurs une forme de standardisation. Pour les producteurs de jeux de rôle en ligne, la bonne histoire assure au jeu un public très large et - s'il s'agit d'avoir la garantie que le jeu plaise à un grand nombre de joueurs qui apprécient d'autres jeux similaires mais dont ils se seraient lassés -, il s'agit aussi d'avoir la certitude que le jeu puisse être fini, c'est-à-dire développé jusqu'au bout, car il s'agit de production particulièrement complexes.

Dans son observation participante, à l'occasion de la création du jeu Ryzom¹⁸, la sociologue Viviane

12 Les contrôles sont les touches utilisées pour interagir avec le jeu. Par exemple, pour déplacer le personnage, il est d'usage d'utiliser les touches ZQSD pour déplacer son personnage (Z pour avancer, Q pour tourner à droite, S pour reculer, D pour tourner à gauche).

13 Les systèmes de niveau permettent d'évaluer la progression des personnages de manière linéaire et simple : un personnage débutant est « niveau 1 » ; en progressant, le personnage gagne des niveaux jusqu'à un niveau maximum qui lui donne accès à un contenu supplémentaire. Un joueur va généralement être confronté à des défis correspondant au niveau de son personnage et jouer avec des personnages de niveau équivalent. En comparaison, dans Star Wars Galaxies, le principe est différent quand un système de compétence permettait des regroupements de joueurs ayant des niveaux d'expérience variés.

14 Les quêtes sont de petites missions proposées au joueur, chacune structurée par un court scénario, un objectif à atteindre et des récompenses clairement identifiées.

15 Par exemple, dans Age of Conan comme dans AION, les personnages sont amnésiques et retrouvent leur glorieux passé au fur et à mesure du jeu afin de sauver le monde.

16 Faire du *roleplay* consiste à incarner un personnage de fiction à la fois comme un acteur d'improvisation, comme un auteur de nouvelles et comme un marionnettiste. Ainsi, un joueur qui fait du *roleplay* inventera une histoire à son personnage, parlera pour ce personnage en fonction de l'histoire de celui-ci ainsi que de l'univers de jeu et, parfois, accompagnera cette expression verbale avec des « emotes », mouvements du personnages relevant de l'expression des émotions (sourire, saluer, etc.)

17 « Dorothy worlds do supply a story, but at the cost of employing designers to create it. »

18 Ryzom, Nevrax, Nevrax, 2004.

Zabban décrit le cas type de cette contrainte de standardisation imposée aux développeurs : « Le passage du projet au produit va s'avérer pour le moins chaotique. [...] Mais, étant pour diverses raisons, peu à peu, pris en main par les producteurs du studio plutôt que par les concepteurs, il va surtout s'effectuer en tirant les idées considérées comme irréalistes de ces derniers¹⁹ vers des concepts plus standardisés, face à l'urgence de mettre en forme l'univers. ». (Zabban, 2011) Ainsi, Viviane Zabban décrit comment, d'une idée originale ayant reçu l'adhésion des joueurs²⁰ mais trop ambitieux pour les développeurs, les investisseurs ont imposé des modifications qui ont permis et conduit à la réalisation du jeu, mais en laissant de côté une partie du contenu initialement prévu²¹. Enfin, l'élargissement du public à des joueurs plus jeunes interroge, en outre, la régulation de l'espace de jeu et semble participer à la limitation des activités proposées aux joueurs. Dans le contexte massif des jeux de rôle en ligne actuels, il n'est en effet plus possible de contrôler l'attitude de l'ensemble des joueurs (Miller, 2009). C'est pourquoi, à défaut de pouvoir assurer ce contrôle, les activités parallèles au jeu lui-même sont limitées, de même que la possibilité, voire la nécessité, pour les joueurs de devoir compter sur les autres pour avoir une expérience de jeu positive.

Standardisation et expériences de jeu

Ainsi, un certain nombre de facteurs imposent une standardisation aux développeurs de jeux de rôle en ligne, au risque d'appauvrir les jeux de rôle en ligne, de leur faire perdre leurs spécificités, mais aussi de faire disparaître l'engouement des joueurs. Groen, qui s'est interrogé sur le changement de modèle commercial de « Star Wars: The Old Republic », remarque que « l'abonnement à 15€ par mois est en train de mourir. Mais ce n'est pas parce que les joueurs n'ont plus d'argent, c'est parce qu'ils s'ennuient. ». ²² (Groen, 2012) À l'instar de « Star Wars: The Old Republic », tous les jeux de rôle en ligne sortis récemment ont ainsi dû abandonner après quelques mois leur modèle financier initial avec abonnement²³ pour passer en Free to Play²⁴, faute d'avoir suffisamment de joueurs disposés à payer un abonnement mensuel.

En termes économiques, la standardisation des jeux en ligne n'a pas que des avantages. Outre qu'elle conduit à une élévation importante du coût de leur production, la plupart des nouveaux jeux, du fait de leur uniformité, peine à se singulariser face à la concurrence pour attirer des joueurs et plus encore pour les fidéliser. Il devient ainsi particulièrement complexe de rentabiliser les coûts astronomiques de production de ces jeux. La réalisation de « Star Wars: The Old Republic », aurait ainsi coûté 200 millions de dollars et aurait nécessité l'intervention de huit cents personnes pendant six ans (Fritz & Pham, 2012). Ne pouvant rentabiliser le coût financier de sa production, le studio a massivement licencié ses employés après la sortie du jeu, malgré un bon accueil du public. On retrouve une situation similaire et un même contexte avec Age of Conan, The Secret World, etc.

En revanche, Eve Online²⁵, un jeu de type Alice, se démarque largement de la concurrence. Destiné à une cible de joueurs de taille réduite – des joueurs âgés et expérimentés – il s'avère, du point de vue financier, tout à fait rentable (Eve Online, 2010). En effet, le coût de développement très faible

19 Les développeurs fondateurs.

20 Par exemple, les joueurs devaient être responsabilisés par un système de mort permanente, inspiré des jeux de rôle sur table, qui devait rendre le jeu plus immersif. Les personnages non-joueurs devaient en outre être dotés d'une véritable intelligence artificielle, ce qui n'existe dans aucun autre MMORPG.

21 Ainsi, le système de mort permanente et l'intelligence artificielle n'ont jamais vu le jour dans Ryzom malgré une attente importante de beaucoup de joueurs et un début de développement.

22 « The \$15-a-month subscription game is dying. But it's not because players are cheap, it's because they're bored. » (traduction de l'anglais par nos soins).

23 Certains jeux, notamment en Asie, proposent dès le départ un modèle Free to Play.

24 Avec le modèle financier du Free to play, les joueurs ne paient pas l'accès aux jeux, mais divers services associés : progression plus rapide, couleurs différentes pour les personnages, accès à des missions ou à des zones réservées, etc.

25 EVE Online, Jeu de rôle en ligne, CCP Games, CCP Games, 2003.

et étalé dans le temps a permis de rentabiliser ce jeu même si le nombre de joueurs reste limité. Ainsi, et ne serait-ce que du point de vue de l'économie, la standardisation n'est pas forcément une stratégie idéale et mérite aujourd'hui d'être remise en question.

Au-delà des données concernant les modèles économiques de ces jeux et de l'évolution du nombre de joueurs et de leur profil, il nous semble intéressant d'observer les conséquences de la standardisation sur la qualité de l'expérience de jeu. Nous constatons en effet que, pour tenter d'attirer les joueurs actuels de jeux de rôle en ligne et pour s'adapter au plus grand nombre, la stratégie des producteurs semble être de limiter l'innovation technique du gameplay et l'inventivité narrative. Les possibilités pour les joueurs de choisir des activités ou d'en créer d'autres, parallèlement aux activités principales proposées par les concepteurs du jeu, sont réduites, pour ne pas dire inexistantes, de même que sont réduites les possibilités d'interagir avec les autres joueurs, afin d'éviter les problèmes juridiques, mais aussi des expériences de jeu négatives liées au manque de fair-play.

Dans les jeux de rôle en ligne récents, *Guild Wars 2* par exemple, une grande partie du jeu a été conçue pour être joué seul. Dans les parties multi-utilisateurs, tout a été fait pour éviter que les joueurs ne se nuisent pas, ce qui limite les conflits, mais aussi les interactions. Dans la plupart des jeux de rôle en ligne, il n'est pas rare qu'un conflit advienne lorsque plusieurs joueurs, ne se connaissant pas, combattent le même monstre. Généralement, c'est le premier joueur qui touche le monstre qui gagne la récompense, mais cette règle n'évite pas les compétitions peu amicales. Plus rarement, ce système est aussi à l'origine de discussions courtoises et de rencontres. Dans *Guild Wars 2*, en revanche, tous les joueurs ayant touché un monstre gagnent la récompense. Il n'y a plus de conflit, mais les joueurs interagissent aussi beaucoup moins avec des joueurs qu'ils ne connaissent pas²⁶. En conséquence, l'aspect multi-utilisateur de ces jeux est ainsi largement réduit.

Cependant, la standardisation comporte des aspects plus positifs et notamment celle d'une partie du gameplay rend quasi « naturelle » l'interactivité puisque les interfaces sont déjà très bien connues des joueurs. La maîtrise de l'interface permet ainsi au joueur de porter son attention sur le contenu du jeu plutôt que sur la prise en main de celle-ci. Cette standardisation permet donc au joueur de jeu de rôle en ligne d'interagir « naturellement » dans l'environnement de jeu, ce qui est particulièrement important si l'on recherche l'immersion. Au-delà de l'immersion, ces règles et codes communs à l'ensemble des jeux ont permis la mise en place d'une culture partagée par l'ensemble des joueurs. La standardisation a ainsi contribué à la formation, autour de ces jeux, d'une véritable « communauté », qui est, nous le verrons, à l'origine d'une création foisonnante.

Renouvellement du gameplay et de la narration : entre culture partagée et expériences uniques

Comme l'a remarqué James Newman, les joueurs de jeu vidéo créent beaucoup : création littéraire et artistique²⁷, modifications des jeux, créations de FAQ²⁸, etc. (Newman, 2008). C'est encore plus vrai dans le cadre des jeux de rôle en ligne, où la création des joueurs y est particulièrement foisonnante et variée.

Dans les jeux de type *Alice*, les joueurs s'inventent des personnages, ils les incarnent à la manière d'acteurs – on parle alors de *roleplay* (Lelièvre, 2012) ; ils organisent des événements pour les autres joueurs, inventent des jeux dans le jeu, de nouvelles structures sociales, etc. Les joueurs inventent leurs histoires en jouant avec une forme tout à fait nouvelle de narration, liée à l'aspect persistant et multi-utilisateur de ces univers, un aspect qui rend chaque expérience unique. En effet, l'histoire vécue par les joueurs est un mélange entre l'histoire principale sous-jacente, l'histoire du

26 Observation participante de l'auteur.

27 Nouvelles, récits variés, illustrations, bandes dessinées, etc.

28 FAQ : Frequently Asked Questions, en français : Questions fréquemment posées.

personnage du joueur et les événements uniques liés à l'aspect multi-utilisateur. C'est donc à une forme de co-crédation narrative, entre les d'veloppeurs et les joueurs et entre joueurs que l'on assiste.

Dans les jeux de type Dorothy, où il est plus difficile de choisir sa façon de jouer, le nombre de créations autour du jeu est très important : machinimas, bandes dessinées, etc. Ce sont ces créations hors jeu, souvent humoristiques et portant sur les expériences partagées par l'ensemble des joueurs, qui sont les plus populaires. Par exemple, la vidéo ROFLMAO²⁹ représente trois personnages du jeu World of Warcraft dansant sur un air bien connu. L'un d'entre eux essaie de communiquer avec les deux autres en utilisant des abréviations. Cette vidéo, qui n'a pas de scénario, est amusante pour les joueurs, car elle se moque de ce langage parfaitement abscons pour le reste du monde, mais que les joueurs utilisent. Cette vidéo a été vue plus de dix millions de fois sur Youtube. Les auteurs de bandes dessinées, de type comics, sont tout aussi prolifiques. Par exemple, Gianna Masetti, auteur du webcomic The Noob³⁰, a réalisé plus de 400 planches qui traitent de la culture communautaire des joueurs et se jouent particulièrement des clichés et des standards de ces jeux.

Ces créations hors jeu sont, selon moi, une façon pour les joueurs de s'approprier ces territoires et témoignent du fait que l'expérience, qu'offrent les jeux de rôle en ligne, s'étend bien au-delà des mondes virtuels en termes tant de temps que d'espace. Ainsi, grâce à leurs créations, les joueurs peuvent s'approprier l'univers de jeu et sa « culture », sans toutefois modifier les règles et le code source du jeu. L'ensemble de ces créations contribue aussi à entretenir chez les joueurs le sentiment d'appartenir à une communauté. Mais cet ensemble a également une incidence sur l'expérience de jeu en elle-même, non seulement pour les joueurs-crédateurs, mais aussi pour les joueurs-spectateurs, en changeant leur regard sur le jeu et sur leurs pratiques qui y sont moquées tout autant que célébrées. En effet, bien qu'ils ne soient pas tous créateurs, l'immense majorité des joueurs connaît au moins une partie d'entre elles.

On peut donc observer que, si les systèmes de règles, d'interactions et de narration prévus par les développeurs se standardisent, l'expérience vécue par les joueurs évolue, c'est-à-dire s'élargit, car elle repose également en grande partie sur la création d'éléments qui sont alors parfaitement hors de contrôle et hors du jeu et donc beaucoup moins sujets à la standardisation. Ces créations, en se jouant des standards et des limites imposées par les jeux, renouvellent ainsi l'expérience de jeu dans son ensemble.

Delta Lyrae 6 : une proposition face à la standardisation

Dans la plupart des cas, les joueurs n'ont pas la possibilité de reprogrammer les jeux de rôle en ligne. La complexité du code et le fait de partager si largement ces univers empêchent en effet l'appropriation plus « en profondeur » de ces jeux. Pourtant, ne serait-il pas possible d'offrir aux joueurs des outils, tels les blogs pour Internet, leur permettant de s'exprimer plus librement dans les jeux sans avoir à les programmer et risquer d'altérer leur fonctionnement global ? Une telle possibilité permettrait par ailleurs de créer une partie du contenu des jeux, celle qui apparaît la plus dispendieuse lors de leur création initiale.

Dans une telle perspective, il resterait cependant à résoudre le problème du contrôle du contenu. Comment laisser aux joueurs la possibilité de transformer leurs mondes de jeu sans toutefois risquer de nuire à l'expérience générale ? Il s'agit d'abord d'une question de cohérence : dans le monde virtuel Second Life – qui n'est pas un jeu, car il ne dispose pas de règles –, on voit que la liberté des utilisateurs mène à une absence de cohérence du monde³¹, qui serait très problématique s'il s'agissait

29 ROFLMAO!, Brandon M. Dennis, <http://www.youtube.com/watch?v=iEWgs6YQR9A>.

30 The Noob Comic, Giana Masetti, <http://thenoobcomic.com/>

31 Quand on se déplace dans Second Life, on passe d'un environnement d'île déserte à un musée d'art contemporain, à

de permettre aux joueurs de s'y inventer des histoires, comme c'est le cas pour les jeux de rôle en ligne. Il s'agit également de faire en sorte que le plaisir des uns ne nuise pas au plaisir des autres, autrement dit, de garantir le fair-play. Ainsi, donner plus de liberté aux joueurs ne peut se faire aux dépens des qualités ludiques et narratives du jeu.

Pour résoudre cette équation complexe, j'ai conçu et réalisé Delta Lyrae 6³² (Illustration 2), un jeu de rôle en ligne tridimensionnel expérimental inspirée des jeux de rôle sur table, qui ont démontré leur efficacité en terme de narration collaborative (Caïra, 2007 ; Trémel, 2001).



Figure 2 : capture d'écran du jeu Delta Lyrae 6.

Une des idées principales consistait à mettre en place un système de maître du jeu (MJ). Le maître du jeu, à l'instar des jeux de rôle sur table, est un joueur, et non pas un technicien répondant à des questions techniques. Il doit être doté de pouvoirs différents des joueurs de façon à être en mesure de garantir la cohérence du jeu, mais aussi d'influencer l'évolution de l'histoire en fonction de ses envies et des actions des joueurs.

Il fallait donc imaginer un certain nombre de règles traduisant cette idée dans les jeux de rôle en ligne et les développer. Pour la mettre en place, nous avons décidé de travailler à une échelle plus réduite et plus humaine, en concevant un prototype pour un maître du jeu et une dizaine de joueurs, un cadre finalement plus proche de celui des jeux de rôle sur table.

Si, autour d'une table de jeu de rôle, il est tout à fait aisé de savoir où sont et ce que font les personnages des joueurs, dans un jeu de rôle en ligne, ou dans l'espace virtuel souvent immense, il n'en va pas de même. Le premier outil, destiné au maître du jeu, que j'ai développé lui permet, d'une part, de se déplacer dans le monde de jeu, *via* un avatar à l'aspect bleuté (Illustration 3), invisible des autres joueurs et, d'autre part, d'accéder à une liste de tous les joueurs présents en ligne pour les « localiser ». Ainsi, le maître du jeu supervise les actions des joueurs sans qu'ils en soient conscients.

une boutique de vêtement pour avatars, à une reconstitution des années de Harlem dans les années trente, à un sex-shop, à une salle de conférence ou à une salle de meeting d'un parti politique. Ainsi, le territoire n'est pas continu et chaque lieu, créé par les utilisateurs, à sa propre histoire et son propre but. Il n'y a, par ailleurs, aucune règle de progression des personnages dans Second Life, au contraire des jeux de rôle.

32 Le projet Delta Lyrae 6 a été réalisé dans le cadre de ma thèse, intitulée « Des jeux de rôle en ligne tridimensionnels aux jeux à réalité alternée : expérience esthétique, création et expérimentation » et soutenue le 9 novembre 2012. Téléchargement : http://www.armaghia.fr/These_Lelievre_jeux_de_role_en_ligne.pdf



Figure 3 : capture d'écran d'un maître du jeu en mode fantôme dans Delta Lyrae 6.

Si cette première fonction est nécessaire à la bonne compréhension du déroulement des événements par le maître du jeu, elle ne lui permet pas pour autant d'interagir avec les joueurs. J'ai imaginé pour cela plusieurs outils. Tout d'abord, les personnages-non-joueurs³³ peuvent être incarnés par le maître du jeu. Ainsi, lorsque que le maître du jeu le décide, il peut laisser la forme éthérée de son avatar et prendre celle d'un des personnages-non-joueurs. Le maître du jeu peut donc répondre aux joueurs et par la suite modifier les réactions du personnage-non-joueur. De la même façon, le maître du jeu est capable de faire évoluer les quêtes, c'est-à-dire des missions attribuées aux personnages, et de modifier le scénario comme il le souhaite.

Dans la mesure où un maître du jeu ne saurait être, comme un robot, disponible en permanence pour les joueurs, j'ai imaginé un jeu qui soit structuré entre des temps forts et des temps faibles. Lors des temps faibles, seuls les joueurs et les personnages-non-joueurs automatisés peuplent l'univers de jeu. Ainsi, les joueurs peuvent tout de même jouer quand bon leur semble, le jeu étant disponible en permanence. Ils peuvent progresser dans leurs missions pré-établies, se rencontrer et découvrir les dialogues pré-écrits des personnages-non-joueurs. Lors des temps forts, décidés par le maître du jeu et dont les joueurs sont informés, se déroulent les éléments marquants de la narration, en mesure d'influencer la suite de l'histoire qui est alors modifiée par le maître du jeu, en fonction des actions des joueurs.

J'ai conçu ensuite un outil qui offre au maître du jeu la maîtrise de l'évolution des personnages et qui lui donne ainsi la possibilité de garantir la cohérence et le bon déroulement du jeu. Une partie de l'évolution des personnages³⁴ est en effet décidée uniquement par le maître du jeu, sans rien avoir d'automatique, de façon à ce qu'il puisse récompenser les actions brillantes des joueurs et sanctionner, par exemple, leur manque de fair-play.

Dans Delta Lyrae 6, j'ai souhaité enfin que le maître du jeu, comme tous les joueurs, puisse progresser et gagner ses pouvoirs au fur et à mesure. Une telle possibilité a un double avantage : offrir le plaisir de la découverte au maître du jeu et éviter de noyer ce dernier dans la quantité des pouvoirs existants. Un tel système de jeu se combine toutefois très bien avec certains des aspects positifs de la standardisation : contrôles identiques aux autres jeux de rôle en ligne, univers de

33 Un personnage-non-joueur ou PNJ est une sorte de robot, un personnage à l'aspect similaire au personnage joueur, qui ne peut pas être incarné par un joueur. Ces personnages sont généralement statiques et servent à donner des quêtes au joueur.

34 Les points d'attributs (force, intelligence, agilité, etc.) sont distribués par le maître du jeu. Les points de compétences, en revanche, sont obtenus en réalisant des quêtes.

fiction, etc. Ce jeu est encore au stade de prototype, mais il a déjà permis de montrer qu'il est possible de mettre en place de tels outils, d'un point de vue à la fois conceptuel et technique.

En conclusion, la standardisation – dont la finalité est de rassembler le plus grand nombre de joueurs, plutôt que d'être une réponse en mesure de limiter le coût de production des jeux de rôle en ligne actuels, comme on s'y attend habituellement –, semble finalement se poser comme un nouveau défi. La limiter à ses aspects positifs – en la combinant avec des éléments de gameplay qui permettent l'émergence de formes narratives grâce aux actions des joueurs –, semble être une perspective intéressante à explorer, pour tirer ainsi pleinement partie des spécificités des jeux de rôle en ligne. Rien, techniquement, n'empêche de mettre en place de telles fonctionnalités. Il faut donc maintenant inventer et tester, à plus grande échelle, des règles permettant une alliance entre standardisation et liberté des joueurs, afin que les joueurs puissent tout à la fois partager des expériences et laisser leurs « empreintes » sur ces territoires virtuels.

Bibliographie

- Bartle, R. (2009). Alice and Dorothy Play Together. *Third person : authoring and exploring vast narratives* (Vol. 1-1). Cambridge (Mass.); London: MIT Press.
- Caillois, R. (1961). *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard. Ouvrage consulté : édition augmentée parue en 1992.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. Paris: CNRS.
- Eve Online (2010). Quarterly economic newsletter.
http://cdn1.eveonline.com/community/QEN/QEN_Q4-2010.pdf
- Fritz, B., & Pham, A. (2012). Star Wars: The Old Republic — the story behind a galactic gamble. *Los Angeles Times*. Los Angeles: Times-Mirro Co.
<http://herocomplex.latimes.com/2012/01/20/star-wars-the-old-republic-the-story-behind-a-galactic-gamble/>
- Groen, A.(2012). Star Wars' Stumble Points to Free, Open Future for Online Worlds. *Wired*. Condé Nast.
<http://www.wired.com/gamelife/2012/11/future-of-mmo-games/>
- Juul, J. (2005). Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory. *Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory*. <http://www.half-real.net/dictionary/>
- Lelièvre, E. (2012). Roleplaying as a creation form and a source of inspiration in RPG virtual worlds. *Artificial Ecosystems & Digital Art Exploration*. Paris: Hermes Sciences.
- Miller, Matthew P. (2009). Storytelling in a Multiplayer Environment. *Third person : authoring and exploring vast narratives* (Vol. 1-1). Cambridge (Mass.); London: MIT Press.
- Newman, J. (2008). *Playing With Videogames*. London: Routledge.
- Trémel, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*. Paris: Presses Universitaires de France (PUF).
- Zabban, V. (2011). « Ceci est un monde. » *Le partage des jeux en ligne conceptions techniques et pratiques*. Université Paris-Est Marne-la-Vallée.