

Le roleplay : focalisations sur une contrainte

Introduction

Les trois chapitres pratiques de ce mémoire ont été l'occasion d'étudier trois contraintes ou ensembles de contraintes, chacune selon une focalisation particulière. L'étude du *Nuzlocke Challenge* a porté sur l'institutionnalisation et ses marques ; la contrainte idéologique a mis en évidence les changements que la contrainte apporte sur la diégèse de l'œuvre, sur son message ou sur la caractérisation de ses personnages ; les *how to* et le *slowrun* ont permis de nous focaliser sur la production d'œuvres.

Dans cette présentation, je vais parler d'un cas que j'aurais voulu aborder dans le corps du texte si la place ne m'avait pas fait défaut : le *roleplay*. Cette pratique sera pour moi l'occasion d'illustrer comment les différentes focalisations peuvent toutes mettre en évidence des aspects d'une même contrainte, et il en aurait été de même pour une étude de l'institutionnalisation du *slowrun* comme des changements narratifs induits par le *Nuzlocke* — ce que je n'ai pu montrer que partiellement.

Une dernière remarque avant de commencer ; j'aurais pu choisir d'analyser en profondeur — si tant est que cela soit possible en dix minutes — un point sur ce cas du *roleplay*. J'ai choisi consciemment de ne pas le faire, car ce fut ma pratique durant mes chapitres quatre, cinq et six ; cette présentation consistera plutôt en un aperçu des différentes focalisations envisageables.

Définition

Dans son article « La triple narrativité du MMORPG à travers la pratique du *roleplay* », Wuyckens explique que « La pratique du roleplay (en français, le jeu de rôle) [...] consiste, dans un jeu vidéo en ligne, à s'exprimer comme le ferait son personnage, et non en tant que joueur, avec les autres personnages de la communauté des joueurs. Cette pratique se caractérise par une immersion narrative du joueur par le récit de la communauté des rôlistes, voire celui de la guilde à laquelle il appartient. » (Wuyckens, 2018 : 2) À cette définition axée sur la dimension discursive de la pratique, nous ajoutons qu'elle se marque aussi dans les actions du joueur, qui cherche à se comporter « comme le ferait son personnage », ce que l'article de Wuyckens sous-entend sans le dire.

Contrainte et non-contrainte

Le *roleplay* regroupe un large ensemble de pratiques, qui peuvent être réparties en deux catégories, selon qu'elles entrent ou non dans notre définition de la contrainte. Wuyckens présente le *roleplay* comme une pratique qui « n'est pas initialement prévue par les éditeurs de jeu et serait donc de l'ordre du méta-jeu. » (2018 : 4). Elle est auto-imposée par les joueurs de manière volontaire, mais n'entraîne pas nécessairement l'augmentation de la difficulté du jeu. S'il s'agit bien de « créer des règles supplémentaires au-dessus de celles du jeu » (2018 : 4), tout ce que ce terme regroupe ne peut faire l'objet de notre étude.

Ainsi, les interactions discursives entre joueurs ne rendent pas le jeu plus difficile ; s'efforcer de sélectionner certaines options de dialogues pour coller à son personnage peut, par contre, entraîner une série de conséquences non désirées dans certains types de jeux, comme ceux dotés d'un système de moralité.

Wuyckens présente certaines actions, comme le fait d'attendre son tour pour rentrer dans un bâtiment, qui n'augmentent pas la difficulté du jeu : le joueur perdra du temps, mais le temps n'est pas, dans un MMORPG, un facteur de réussite (Karhulahti, 2013). Enfin, jouer de manière *roleplay* peut coïncider avec l'objectif du jeu — il en irait ainsi d'un joueur qui déciderait d'incarner un héros, comme un paladin dispensant la justice en combattant des monstres.

Il est également possible que le *roleplay* implique une augmentation de la difficulté du jeu. C'est entre autres le cas de l'exemple du vagabond qu'elle donne : un joueur interprétant un vagabond doit se comporter comme tel, mais aussi en avoir l'apparence, entraînant une interdiction d'équiper à son avatar des armures ou des armes trop impressionnantes (ce qui limitera son efficacité en combat).

Degrés d'institutionnalisation

Notre première focalisation a été celle des degrés d'institutionnalisation de la contrainte. Si un certain nombre de pratiques ne sont que peu ou pas du tout institutionnalisées, le *roleplay* peut être considéré comme l'étant, au moins partiellement, dans un ensemble de cas.

Le *roleplay* peut évidemment émerger spontanément, et faire l'objet d'une pratique personnelle et isolée. C'est ce qu'observe Wuyckens lorsqu'elle parle de *roleplay sauvage* (2018 : 8). À cette pratique s'ajoute celle du *roleplay organisé* (*ibid.*), qui consiste en une réunion d'un ensemble de joueurs membres d'une même guildes ou d'un forum, afin d'organiser une session commune de jeu de rôle au sein du jeu, souvent basée sur une trame narrative écrite à l'avance.

Mais l'éditeur d'un jeu peut également intervenir dans l'organisation du *roleplay*, en facilitant sa pratique. Dans le cas de *World of Warcraft*, Wuyckens fait remarquer que l'éditeur a créé des serveurs dédiés spécifiquement aux joueurs adeptes de la pratique, mais ne semble pas montrer plus d'attention à celle-ci. Nous remarquons cependant ici une première marque d'institutionnalisation du *roleplay* comme pratique reconnue par les créateurs du jeu original.

La question de l'institutionnalisation ouvre, enfin, la porte à une perspective historique sur la pratique. Si nous n'avons pas ici le temps de nous étendre sur la question, nous remarquerons que le terme de *roleplay* figure déjà dans le nom des *Role Playing Games* vidéoludique, qui trouvent leur origine dans les jeux de rôle sur table. Si le fait de jouer un personnage semble donc aller de soi dans ce type de jeu, un phénomène d'institutionnalisation à plusieurs temps apparaît ici : des pratiques dérivées du jeu de rôle apparaissent progressivement au cours du temps et au fil des passages d'un médium à l'autre, s'institutionnalisant à des rythmes différents ; une pratique naturalisée en entraîne une nouvelle, qui se naturalisera à son tour, potentiellement.

L'idéologie

Dans notre chapitre sur le jouer idéologique, nous avons analysé comment celui-ci impactait la narration, la représentation de l'avatar du joueur ou encore le message du jeu. En envisageant le cas

du *roleplay* depuis cette perspective, nous pouvons, en premier lieu, présenter le fait que le jouer idéologique est toujours un cas de *roleplay* : le joueur joue un rôle.

Le joueur peut tout aussi bien incarner un personnage dont les valeurs seraient similaires aux siennes dans le monde réel, ou au contraire se plonger dans un personnage dont les croyances divergent plus ou moins fortement.

Deux exemples, ici, nous permettent d'esquisser une analyse des changements que peut impliquer la contrainte envisagée selon l'idéologie. En premier lieu, celui du « vagabond » que donne Wuyckens, où le personnage passe d'un héros triomphant, guerrier resplendissant dans son armure, à un personnage errant à travers les contrées du monde de *World of Warcraft*. Les changements portent à la fois sur la représentation du personnage, à l'instar de la partie de *SolTheCleric*, et sur la représentation de l'héroïsme dans le jeu.

Le second est proposé par Rainforest Scully-Blaker, qui présente un joueur que nous surnommerons « l'herboriste ». Si le jeu *WoW* est basé sur le combat et les quêtes, il est également possible de gagner de l'expérience en cueillant des plantes médicinales, en minant ou en soignant des créatures. Un joueur s'est ainsi efforcé d'atteindre le niveau maximal sans sortir de la « zone de tutoriel ». Ici, outre un changement dans la représentation du personnage, c'est l'ensemble du message de l'œuvre qui est remis en question par un *roleplay* fortement chargé idéologiquement.

Œuvre et performance

En analysant la contrainte comme matrice de production d'œuvres, nous avons envisagé le jeu sous contrainte comme une performance. Le *roleplay* y fait doublement écho, dans son caractère de contrainte, mais également en ce qu'il exige pour le joueur de « jouer un rôle », à l'image d'une représentation de théâtre, plus précisément de théâtre d'improvisation. Le joueur se voit confronté à d'autres acteurs dans une situation qui peut ou non avoir été prévue, et devoir jouer son rôle sans que les interactions soient écrites à l'avance. C'est une première voie pour envisager la *roleplay* comme produisant des œuvres.

Une seconde voie consiste à envisager les œuvres qui peuvent dériver de telles performances, comme nous l'avons fait dans le corps de notre travail. Le jeu de rôle papier était déjà connu pour guider les auteurs de *fantasy* dans leur processus d'écriture, dans une forme d'écriture similaire à celle des bandes dessinées dérivées de *Nuzlocke Challenges*.

Conclusion

Pour conclure, cette rapide présentation visait à illustrer comment les différents angles sous lesquels nous avons envisagé la *contrainte ludique* au cours de notre partie pratique peuvent servir conjointement à analyser en profondeur une même pratique telle que le *roleplay*. À travers le degré d'institutionnalisation, il est possible d'envisager le processus de développement et de transmission d'une contrainte, et d'étudier comment elle génère des pratiques dérivées qui s'institutionnalisent à leur tour. L'aspect idéologique d'une contrainte permet ensuite d'analyser les différents changements que ladite contrainte entraîne au sein de l'œuvre originale et le rapport que le joueur entretiendra dès lors avec le jeu détourné. Enfin, l'étude de la production d'œuvres dérivées du jeu permet d'envisager la dimension créative en cours, ainsi que de compléter l'étude du rapport entre les joueurs et les autres — qu'ils soient joueurs ou spectateurs — et celui entre le joueur et le jeu

qu'il transforme. Par la combinaison de ces trois approches, nous pouvons dès lors étudier en profondeur une pratique relevant de la contrainte, dans l'ensemble de ses relations.