

**SIMULATION LUDIQUE, UN CAS PARTICULIER DE JEU :
ANALYSE DES JEUX DE SIMULATION DE RÔLES
AU REGARD DE LA THEORIE DE ROGER CAILLOIS**

Delphine Grellier (Montpellier III)

Cet article entre dans le cadre de recherches doctorales menées autour de trois pratiques ludiques contemporaines : jeux de rôles, jeux vidéo de rôles et d'aventures, et jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs.

Les jeux de rôles consistent à ce qu'un groupe de joueurs, réunis autour d'une table, incarnent les personnages d'une aventure imaginaire, guidés par un joueur arbitre nommé maître ou meneur de jeu. Le scénario de l'aventure s'appuie sur un livre de règles propre à chaque jeu, qui expose l'univers contextuel dans lequel celle-ci se déroule, et le fonctionnement général du jeu. Le déroulement du jeu repose sur l'improvisation des joueurs qui font avancer la narration en décidant des actions de leurs personnages. Une partie se termine lorsque les joueurs sont parvenus à dénouer l'intrigue et à mener à bien l'aventure ensemble.

Les jeux vidéo de rôles et d'aventures sont des jeux pratiqués par le biais d'un ordinateur, dans lesquels les joueurs font évoluer un personnage représenté à l'écran. Formes de fictions interactives, ces jeux s'appuient sur des scénarii aux intrigues plus ou moins complexes, proposant au joueur de poursuivre une quête en explorant l'univers du jeu et en résolvant des énigmes.

Les jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs consistent à ce qu'un nombre important (parfois plusieurs milliers) de joueurs participent de façon simultanée à un même jeu vidéo quelle que soit leur localisation dans le monde, par le biais d'Internet. Le principe est identique à celui des jeux vidéo de rôles et d'aventures classiques, à la différence que tous les personnages rencontrés sont des joueurs et non des éléments du programme informatique. Par ailleurs, les joueurs peuvent interagir avec les univers de jeux qui sont en perpétuelle évolution, et sont par conséquent nommés « univers permanents ».

Etant donnée l'actuelle sensible expansion de ces trois formes ludiques, elles constituent des objets tout à fait pertinents dans une optique sociologique. Elles permettent d'appréhender entre autres les formes contemporaines du loisir, de la socialisation, ou de l'imaginaire social.

Dans le but de comprendre à quelles pratiques sociales renvoient ces trois formes de jeux, il est tout à fait légitime de questionner en amont leur statut au sein de la sphère ludique, afin de mettre en évidence leurs particularités. Déterminer l'éventuel caractère inédit de ces jeux permettrait par ailleurs une compréhension accrûe de leur actuel succès auprès des joueurs.

Dans cette optique, l'article présenté ici s'attachera donc à déterminer l'essence de ces trois formes de jeux du point de vue ludique.

Cette démarche s'effectuera en référence à la théorie de Roger Caillois¹, réflexion incontournable sur laquelle il est tout à fait pertinent de s'appuyer en matière de sociologie du ludique. En dépit de son antériorité à l'apparition des jeux de simulation de rôles auxquels est consacré cet article, l'œuvre théorique de Roger Caillois n'en demeure pas moins tout à fait pertinente et efficace dans le cadre de l'étude du ludique contemporain.

Dans son ouvrage, Roger Caillois invite à distinguer les jeux à partir de quatre "attitudes" dominantes : *agôn*, *alea*, *mimicry*, et *ilinx*, soit compétition, hasard, imitation, et vertige. Ces catégories de jeux se positionnent entre deux pôles, *paidia* et *ludus*, soit "l'exubérance espiègle et primesautière (...), le divertissement, la turbulence, l'improvisation libre et l'épanouissement insouciant", et son opposé, le goût de la difficulté, "le besoin de se plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes"², entre lesquels se situent "tous les jeux auxquels une vertu civilisatrice peut être attribuée sans exagération"³.

De façon à déterminer le positionnement des jeux vidéo, jeux de rôles, et jeux de rôles en ligne, dans la sphère ludique, il est essentiel d'analyser dans quelles proportions les quatre principes de jeu – *alea*, *agôn*, *mimicry* et *ilinx* – sont mobilisés dans chaque forme ludique et dans quelle mesure ils s'associent et s'articulent les uns avec les autres. Il est également pertinent de situer les trois types de jeu sur l'échelle *ludus* – *paidia*.

I. Ilinx

Cette appellation grecque du tourbillon d'eau, d'où provient le mot *ilingos*, vertige, désigne les jeux dont le principe repose sur "la tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie"⁴.

Tous les jeux ayant pour finalité totale ou partielle le vertige physique, les sensations physiques fortes – griserie de la vitesse, étourdissement du manège... – participent de cette catégorie de l'*ilinx*.

1. Roger Caillois, *L'homme et le sacré*, Paris, Gallimard, (Collection « Idées »), 1985 (1950), 243 p.

2. *Ibid.*, p. 48

3. *Ibid.*, p. 76

4. *Ibid.*, p. 68

Concernant les trois formes ludiques qui nous intéressent ici, il semble évident que l'*ilinx* n'en constitue pas une finalité, ne serait-ce que parce qu'aucun de ces jeux ne suppose un déplacement physique du joueur, ni une action du corps dans le jeu.

Dans les jeux de rôles, l'expression des joueurs et leur participation au jeu ne s'effectuent qu'à travers l'oralité, et jamais par une imitation concrète et physique des personnages incarnés. Quand bien même le personnage joué atteindrait le vertige au cours d'une aventure, en aucun cas ce vertige ne serait vécu concrètement par le joueur. *Ilinx* est donc totalement absent des jeux de rôles.

Concernant les jeux vidéo, qu'ils soient classiques ou en ligne, le vertige n'y constitue pas non plus une finalité en soi. Le corps du joueur est engagé dans le jeu de façon indirecte, par le biais du matériel informatique. Le vécu d'une sensation de vertige y est tout à fait rare et exceptionnel, et ne fait en aucun cas partie des finalités du jeu.

Le vertige ou l'étourdissement peut être lié directement au contenu du jeu : le personnage conduit un véhicule très rapide, saute dans le vide, etc., et la prise de vue en "vue subjective" – à travers les yeux du personnage – peut procurer au joueur une sensation de griserie et de vertige, qui demeure cependant tout à fait négligeable et incomparable avec une sensation de vertige effective. Ce cas de vertige est tout à fait exceptionnel dans les jeux vidéo de rôles et d'aventures, mais plus fréquents dans les jeux de simulation automobile ou de sport.



*Jeu Ski racing 2006 et Project Gotham Racing 3*⁵

L'état d'étourdissement peut également être généré par une réaction physique provoquée par le mode de vue subjective. Les yeux du joueur perçoivent un mouvement tandis que l'oreille interne perçoit l'immobilité du corps, ce qui provoque une discordance sensorielle pouvant générer chez certains joueurs un malaise et un vertige proches du mal de mer, qui rendent la poursuite du jeu quasiment impossible. Dans ce cas, le vertige obtenu est décrit par les joueurs comme un élément tout à fait désagréable, et ne fait donc absolument pas partie des finalités recherchées dans le jeu⁶.

5. Respectivement Coldwood Interactive, JoWood productions, 2005, et Bizarre Creations, Microsoft Games, 2005.

6. Ce problème a été résolu aujourd'hui par l'insertion à l'écran d'un point fixe de couleur vive, permettant aux yeux de transmettre une information d'immobilité au cerveau, cohérente avec celle transmise par l'oreille interne.

Ilinx occupe donc une part tout à fait négligeable voire inexistante dans les jeux de simulation qui nous intéressent ici. Il se présente comme un phénomène annexe et non nécessaire au jeu, et n'entre pas en compte dans les motivations des joueurs.

Concernant les jeux vidéo classiques et en ligne, il est possible que la mise en place prochaine de dispositifs interactifs immersifs tels que les casques de visualisation, les lunettes stéréoscopiques, ou les combinaisons à capteurs, en couvrant l'intégralité du champ sensoriel du joueur, remette en question cette absence d'*ilinx* dans la pratique vidéo-ludique, qui pourrait alors faire partie prenante des finalités du jeu. Des recherches restent à mener autour de cette question.

II. Alea

Le terme *alea* désigne en latin le jeu de dés ; il recouvre tous les jeux fondés pour tout ou partie sur le hasard, “*sur une décision qui ne dépend pas du joueur, sur laquelle il ne saurait avoir la moindre prise, et où il s’agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin*”⁷.

Alea est présent sous sa forme pure – le jeu de dés – dans les jeux de rôles. Les dés sont utilisés à des moments stratégiques de l’aventure pour décider du succès ou de l’échec des actions des personnages. A la différence des jeux de hasard mentionnés par Roger Caillois, le sort qui fait suite au lancé de dés ne constitue pas une fin en soi, et ne provoque ni victoire ni défaite en tant que telle. Par exemple, si un joueur décide de faire escalader un mur à son personnage, il devra peut-être effectuer un jet de dés visant à mesurer son “agilité”, et selon les points obtenus, il parviendra ou non à franchir le mur. Le lancé de dés influence donc seulement le cours de l’aventure, sans constituer un facteur définitif de victoire ou de défaite.

Dans les jeux vidéo classiques comme en ligne, le hasard en tant que tel n’existe pas, et ne fait pas partie du principe du jeu. Du point de vue du joueur, certains éléments de l’aventure ayant un caractère aléatoire peuvent cependant être perçus comme une forme de hasard ; c’est notamment le cas de l’apparition des monstres sur le parcours du héros. Dans les jeux de rôles en ligne, les actions des autres joueurs possèdent également une dimension aléatoire, puisque le joueur n’est pas en mesure de les prévoir.

Quoiqu’il en soit, il ne s’agit pas d’*alea* sous sa forme pure, mais d’une reproduction de l’imprédictibilité du réel par le programme informatique. En aucun cas le joueur ne laisse la “vie” de son personnage totalement aux mains du destin, en attendant de façon passive l’arrêt du sort.

Alea est donc un élément constitutif du jeu de rôles classique, sans revêtir le caractère de fin en soi dont il dispose sous sa forme pure du jeu de dés. En revanche, il n’endosse qu’un rôle très pâle dans les jeux vidéo classiques comme en ligne.

7. R. Caillois, *op. cit.*, p. 56

III. Agôn

En grec l'*agôn* désigne le combat, la lutte. Dans le cadre ludique, l'*agôn* concerne donc tous les jeux mettant en œuvre un principe de compétition à quel que degré que ce soit, sa forme pure consistant en un “*combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur*”⁸.

En théorie, le principe d'*agôn* ne participe pas à l'essence des jeux de rôles, dans la mesure où les joueurs jouent ensemble et ont tous pour même objectif de faire avancer les personnages dans l'aventure, et qu'il n'y a ni vainqueur ni perdant à l'issue de la partie.

L'observation de séquences de jeu et le discours des joueurs révèlent cependant qu'en pratique, le déroulement de l'aventure peut mettre les joueurs en compétition par le biais de leurs personnages de façon plus ou moins explicite, pouvant aller de la simple rétention d'indices par un personnage au détriment des autres, au combat pur et simple. La personnalité des avatars incarnés peut également générer des conflits entre personnages, et par ce biais une compétition entre joueurs, « j'ai connu un joueur dont le personnage allait systématiquement tuer tous les contacts après les avoir interrogés seul, pour ne pas que le reste du groupe ait les informations » explique Liviana⁹.

Par ailleurs, au cours de certaines parties, on peut également observer une opposition manifeste entre le groupe des joueurs et le meneur de jeu, celui-ci faisant figure d'opposition en imposant les règles et en pouvant décider d'aller à l'encontre des actions des personnages.

Enfin, il peut exister entre les joueurs une forme latente d'*agôn* à l'extérieur du jeu, prenant forme à travers la comparaison des niveaux de personnages ou de la connaissance et de la maîtrise du jeu. Bien que cette posture compétitive soit fréquemment minimisée voire niée de prime abord par les joueurs, elle est fréquemment observable au cours des séquences de jeu ou des discussions informelles entre joueurs. Il ne s'agit cependant pas d'une compétition ou d'une lutte en tant que telle, mais plutôt d'une concurrence le plus souvent légère et verbalisée sous forme de plaisanteries.

Bien qu'*agôn* ne fasse pas *a priori* partie intégrante du principe de fonctionnement du jeu de rôles, et qu'il ne s'y réalise pas nécessairement sous sa forme pure, il en constitue donc malgré tout une dimension effective.

Il n'existe pas non plus de forme pure et classique de l'*agôn* dans les jeux vidéo d'aventures classiques, puisque les joueurs jouent seuls. Lorsque le joueur “lutte” pour la survie de son personnage, la compétition s'engage contre l'ordinateur par le biais du combat contre les différents ennemis ; les adversaires ne sont donc pas sur un pied d'égalité. Cette lutte est de l'ordre du *ludus*, du goût de la difficulté, qui relève d'une forme de compétition contre soi-même, poussant le joueur à franchir les étapes du jeu et faire progresser son personnage.

8. *Ibid.*, p. 50

9. Liviana, joueur de jeu de rôles, intervention sur le forum <http://www.sden.org>

Par ailleurs, comme dans les jeux de rôles, il peut exister de façon tacite et non nécessaire une concurrence entre joueurs, par le biais d'une comparaison des personnages, des points d'expérience, du niveau de jeu, etc. Cette compétition se déroule alors dans ce que certains joueurs nomment le « méta-jeu » (qui concerne le jeu sans être le jeu lui-même), c'est-à-dire dans le cadre de rencontres entre joueurs, forums de discussion, etc.

Le jeu de rôles en ligne réunit quant à lui les trois formes de compétition : affrontement possible des joueurs les uns contre les autres (nommé, dans le jargon des joueurs *combat en PvP*, soit *combat player versus player*, combat joueur contre joueur) ; combat contre l'ordinateur (contre les monstres, animaux, du jeu) ; compétition informelle entre joueurs dans le cadre du méta-jeu.



Combat en *player versus player* dans le jeu de rôles en ligne *Tantra*¹⁰

C'est donc dans cette forme de jeu de simulation qu'*agôn* est le plus présent, et de la façon la plus explicite.

Notons cependant l'affrontement pur entre joueurs demeure secondaire et non nécessaire, puisque certains jeux donnent l'opportunité de jouer sans possibilité de combat en *joueur contre joueur*. En revanche, l'importance de la sociabilité et du jeu en groupe favorise les discussions entre joueurs et les comparaisons des niveaux de personnages, niveaux de connaissance du jeu, etc.

Agôn occupe donc une place variable dans les trois pratiques ludiques de simulation qui nous intéressent ; la modalité la plus éloignée de sa forme pure se retrouve dans les jeux vidéo classiques, puisque le joueur y joue seul, et la plus proche dans les jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs. L'importance de la compétition dans le fonctionnement du jeu varie également avec le degré de sociabilité inhérent au jeu, la mise en relations de joueurs générant la mise en place de rapports de concurrence.

10. Tantra, ABS-CBN Interactive, HanbitSoft. Inc., 2004

Bien qu'*agôn* ne constitue pas *a priori* un principe central et constitutif des jeux de simulation de rôles, et qu'il soit souvent occulté de prime abord dans le discours des joueurs, il en fait néanmoins partie intégrante, qu'il s'y réalise de façon explicite ou informelle.

IV. Mimicry

La *mimicry*, terme anglais désignant le mimétisme (notamment chez les insectes), soit dans le cadre du jeu l'imitation, la simulation, est de toute évidence le principe dominant dans les trois formes de jeux qui nous intéressent. Comme chacun des autres principes de jeu, elle est mise en œuvre de façon plus ou moins importante selon la forme ludique.

Les jeux de rôles mettent en pratique une forme pure de la *mimicry*, puisqu'ils reposent sur la simulation d'un rôle, la création d'une illusion dramatique, la représentation d'un personnage. Ils s'inscrivent exactement dans la définition donnée par Roger Caillois des jeux de type *mimicry* : "devenir soi-même un personnage illusoire et se conduire en conséquence"¹¹.

Le principe de *mimicry* est d'autant plus accentué que les joueurs pratiquent une forme de jeu nommée « *roleplay* » – littéralement « jeu d'acteur » –, qui consiste à s'exprimer au style direct au nom du personnage, en faisant usage de voix et de tons adéquats permettant d'accentuer la crédibilité et la cohérence de l'interprétation. La pratique du *roleplay* n'est pas obligatoire et laissée au libre choix du joueur ; elle est cependant adoptée par la majorité des joueurs, et mise en avant comme un facteur de bonne qualité de jeu, « le *roleplay* est l'essence du jeu de rôles, sans laquelle le jeu perdrait toute saveur » nous explique Daizoku¹².

Nous avons précédemment expliqué que par l'usage des dés, les jeux de rôles laissent également une place non négligeable à l'*alea*. Il est sur ce point intéressant de noter que Roger Caillois n'envisageait pas la possibilité d'une telle combinaison : "activité, imagination, interprétation, la *mimicry* ne saurait guère avoir de rapport avec l'*alea*"¹³ qui "suppose un abandon plein et entier au plaisir de la chance, démission contradictoire avec le déguisement ou le subterfuge."¹⁴ Par cette combinaison inédite de principes de jeux jusqu'alors dissociés, on peut considérer que les jeux de rôles constituent une étape significative dans l'évolution du ludique.

Jeux vidéo classiques et jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs sollicitent également le principe de *mimicry*, dans une modalité différente du jeu de rôles.

Dans les jeux vidéo classiques, le joueur décide seulement des actions et des déplacements de son personnage. L'incarnation du rôle ne porte pas sur la personnalité du personnage et n'inclut aucune interprétation à proprement parler ; elle se limite à une interaction avec le personnage représenté à l'écran.

11. R. Caillois, *op. cit.*, p. 61

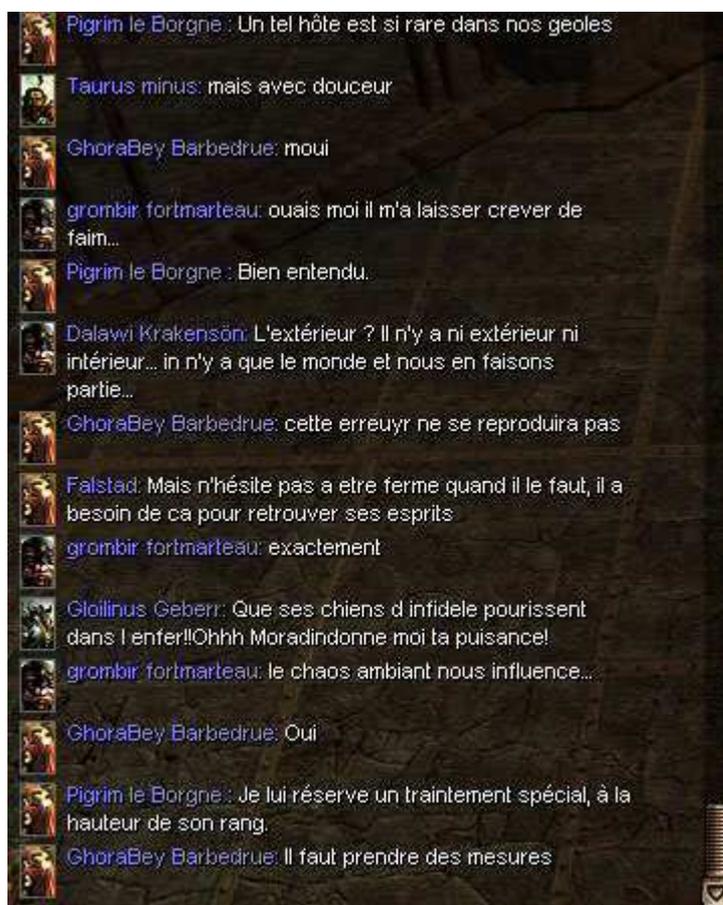
12. Daizoku, joueur de jeu de rôles, intervention sur le forum <http://www.sden.org>

13. R. Caillois, *Op. cit.*, p. 65

14. *Ibid.*, p. 148

Si l'implication personnelle du joueur est moindre que dans les jeux de rôles classiques, ce mode de jeu n'exclut pas pour autant un processus d'identification du joueur à son personnage, qui se révèle même central dans le discours des joueurs, "quand je joue, je vis émotionnellement les choses comme si je les vivais moi, je fais vivre mon personnage par rapport à ce que je ressens, je m'imprègne" explique Brice¹⁵.

Dans le cadre de jeux de rôles en ligne, le joueur gère non seulement les actions du personnage, ses déplacements, ses décisions, mais également ses interactions avec les autres personnages (qui sont tous des joueurs). La possibilité de dialoguer avec les autres personnages par le biais d'un système de messagerie instantanée pousse les joueurs à pratiquer une forme de *roleplay*, en s'exprimant à l'écrit au nom de leur personnage. Comme dans les jeux de rôles, cette modalité de jeu accentue l'importance du principe de *mimicry* dans la pratique



Dialogue roleplay entre joueurs, extrait du jeu de rôles en ligne Neverwinter night¹⁶

15. Brice, joueur de jeux vidéo classiques, 31 ans, employé

16. *Neverwinter nights*, BioWare corporation, Atari, 2002

Les développeurs de jeux en ligne étudient actuellement des possibilités de systèmes de communication vocale entre joueurs, par l'intermédiaire de microphones installés sur les ordinateurs. De tels dispositifs accentueraient les possibilités de pratique du *roleplay*, en permettant aux joueurs, comme dans les jeux de rôles classiques, de parfaire l'interprétation de leur personnage par la voix. En augmentant le degré d'interaction avec le personnage, on peut supposer que de telles possibilités accentueraient l'implication des joueurs dans le jeu et donc la prégnance du principe de *mimicry*, en combinant un processus d'identification au personnage identique à celui des jeux vidéo classiques.

Mimicry est donc le principe dominant dans les jeux de simulation de rôle auxquels nous nous intéressons, quel que soit le degré auquel il est mis en place, et qui varie selon chaque forme de jeu, notamment en fonction du degré d'interactivité entre le joueur et le personnage qui génère différents niveaux d'interprétation possibles. Le second principe dominant est celui d'*agôn*, présent de façon plus ou moins formelle dans chaque forme de jeu, et sujet à la mise en présence des joueurs à l'intérieur et à l'extérieur du jeu. *Alea* tient un rôle important dans les jeux de rôles sans pour autant y revêtir une forme pure, mais demeure tout à fait négligeable dans les jeux vidéo classiques comme en ligne. Enfin, en ce qui concerne *ilinx*, il est jusqu'à aujourd'hui absent des finalités des trois formes de jeux.

Déterminer cette hiérarchisation des principes de jeu permet, pour clore cette réflexion, de situer les trois formes ludiques entre les deux pôles *ludus* et *paidia* mis en évidence par Roger Caillois, "goût de la difficulté"¹⁷ et fantaisie du jeu, "puissance primaire d'improvisation et d'allégresse"¹⁸.

La position prépondérante de *mimicry* – dont l'une des caractéristiques est, selon Roger Caillois, d'endosser tous les traits du jeu, sauf la soumission à des règles – tend à situer les jeux de simulation de rôles vers le pôle *paidia*, "principe de divertissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée"¹⁹.

A l'inverse, la mobilisation d'une forme d'*agôn*, quelle qu'elle soit, tend à rapprocher les trois formes de jeu du pôle *ludus*, "besoin croissant de plier la *paidia* à des conventions arbitraires, impératives, et à dessein gênantes, de la contrarier toujours d'avantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré"²⁰, en opposant des obstacles à la victoire ou tout du moins à l'avancée du joueur.

Dans le cas particulier des jeux de rôles, la présence d'*alea* introduit également la dimension du *ludus* par la soumission à un ensemble de règles qui se greffent au déroulement de la partie – quand lancer les dés, savoir estimer si un jet de dés est réussi, se soumettre au résultat du lancé de dés, etc.

17. R. Caillois, *op. cit.*, p. 148

18. *Ibid.*, p. 75

19. *Ibid.*, p. 48

20. *Idem*

Cette association *mimicry-agôn* ou *mimicry-agôn-alea* place les jeux de simulation de rôles dans une position tout à fait médiane entre *ludus* et *paidia*, inhabituelle dans la sphère ludique.

Cette combinaison de principes traditionnellement dissociés, et que, rappelons-le, Roger Caillois jugeait tout à fait improbable – en particulier concernant l'association *mimicry-alea* –, ainsi que cette position intermédiaire entre les deux pôles *ludus* et *paidia*, ne fait que confirmer le caractère spécifique et inédit des jeux de simulation de rôles au regard de la sphère ludique globale.

En considérant que « les jeux sont largement dépendants des cultures où ils sont pratiqués »²¹, la position inédite des jeux de simulation de rôles du point de vue ludique ne fait qu'accentuer la pertinence de les soumettre au regard sociologique, en les appréhendant comme des indices dans la compréhension des sociétés contemporaines.

21. *Ibid.*, p. 162