# Théorie du meilleur RPG

# Par Samuel Masson

# Avant-Propos

Ce texte a été écrit dans l’unique but de dresser un plan du meilleur jeu de rôle jamais vu à ce jour. Pour se faire, je vais étudier les motivations des joueurs, les jeux de ce type déjà existants, la valeur de ce marché, le potentiel de rejouabilité ainsi que les raisons qui peuvent pousser un joueur à le quitter. Je vais aussi mettre en place des théories personnelles de ce qui pourrait améliorer le concept déjà existant.

Gardez à l’esprit que mon unique but est de disposer du plan idéal pour le meilleur jeu de rôle. Certaines mécaniques seront trop exigeantes, voir trop lourdes, mais je vise la perfection et je m’y tiendrai. Un jour viendra où il sera totalement possible de réaliser un jeu de rôle comme celui-ci et, heureusement, j’aurai ce plan en main.

# Histoire du RPG

Certains philosophes aiment comparer la vie à une pièce de théâtre où chacun joue un rôle. Dans ce cas-ci, le rôle est en fait l’identité, cette personnalité que l’individu s’est construite à la suite d’expériences multiples et de décisions importantes. D’une certaine façon, si la vie est une pièce de théâtre grotesque, alors elle peut aussi être un jeu de rôle en contexte de société.

(Wikipédia : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\_de\_r%C3%B4le#Origines](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le%23Origines))

Le concept du jeu de rôle est né de cette idée : que nous jouons tous un rôle. C’est la curiosité de jouer le rôle de quelqu’un d’autre, d’avoir un aperçu de ce que serait notre vie si nous avions pris un autre choix de carrière, si nous avions été nés à une autre époque ou si nous vivions dans nos contes les plus fous qui a poussé l’homme à toujours plus développer les jeux de rôle.

D’abord simple jeu orale, puis simple jeu de société, il est maintenant possible de l’intégrer en simulation virtuelle, dans un environnement de jeux vidéo et c’est ici que ma théorie prend racine.

# Les Sept Plaisirs des Jeux Vidéo

Les jeux vidéo offrent un plaisir, souvent plus d’un à ses joueurs. Bien que cette affirmation puisse sembler évidente, il est plutôt rare que nous arrivions à les lister ou même à les comprendre.

La sensation du plaisir ne varie pas d’un plaisir à l’autre, à condition que sa nature soit issue de la dopamine sécrétée par le cerveau et non par les hormones provenant des plaisirs sexuels.

En excluant le côté pornographique/sexuel que certains jeux peuvent contenir, nous ne pouvons pas les discerner par la sensation. Il nous faut nous interroger sur les aspects du jeu qui nous ont fait apprécier un moment, au point d’en ressentir la dopamine monter en nous.

Il est possible de catégoriser les plaisirs principaux liés aux jeux vidéo comme ceci :

1. Imaginaire : Cette section regroupe le plaisir ressenti lorsque le joueur joue un autre rôle que soi-même. Le joueur éprouve alors un certain plaisir à se mettre à la place d’un personnage fictif et de déterminer les répliques et les choix d’action les plus cohérents à la personnalité du personnage.
2. Narratif : Cette section regroupe le plaisir que peut offrir l’histoire d’un jeu, donc ses secrets, ses subtilités, ses retournements de situation, etc…
3. Défi : Cette section regroupe les plaisirs reliés au compétitif. Que ce soit le fait de se mesurer à un autre joueur ou de faire face à un niveau difficile, ces démonstrations de puissance motivent des communautés toutes entières.
4. Social : Cette section concerne tout le plaisir que peuvent éprouver les joueurs suite à des interactions sociales. Les simples conversations, les mini jeux coopératifs, les jeux de poker ou bien les statu sociaux tels les rangs de guilde, les emblèmes, les équipements uniques et bien d’autres outils qui permettent la distinction des joueurs.
5. Liberté : Cette section-ci comprend le plaisir qu’offre le sentiment de liberté dans un jeu. La possibilité d’explorer, d’aller où bon semble le joueur sans jamais rencontrer de mur invisible augmente grandement le plaisir lié à la liberté. Noter que la liberté des choix et des actions est aussi concernée par cette section.
6. Expression : Tout plaisir éprouvé en créant ou en personnalisant est contenu dans la section de l’expression. Ce plaisir est éphémère et demande le plus souvent d’être répété.
7. Confort : Le plaisir qu’offre la routine, l’impression de contrôle et de suivre une méthode ordonnée offrant des récompenses lorsque suivies s’apparentent à la soumission, mais une forme de soumission plaisante pour le joueur.

# Le Plaisir dans les Jeux de Rôle Solo

Il existe une distinction entre ce que ressentent les joueurs dans un jeu solo et dans un jeu en multijoueur. Nous allons voir comment cette distinction affecte les jeux de rôle.