

Entretien avec Jean-Philippe Jaworski.

Questions concernant les JdR :

Comment définiriez-vous votre métier ou votre activité créatrice dans le JdR ?

JPJ : Avant tout, je me définis comme un joueur. L'essentiel du matériel de jeu que j'ai pu créer a eu d'abord un usage privé, puis une diffusion amateur, et ne s'est trouvé qu'incidemment publié dans le circuit professionnel. Toutefois, en tant qu'auteur de jeu de rôle, je me définirais comme créateur de jeu et scénariste.

Qu'est-ce qui vous a motivé à écrire *Te Deum pour un Massacre* ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez créé ce JdR ?

JPJ : Plusieurs facteurs ont contribué à la conception de *Te Deum pour un Massacre*. Mon enthousiasme pour l'histoire du XVI^e siècle, tout d'abord. Est également entré en ligne de compte le cadre particulièrement favorable à l'aventure que représentent les guerres de religion : les huit guerres civiles qui ont ravagé la France, la multiplication des factions, l'éclatement du royaume en régions presque autonomes, le caractère très romanesque de bon nombre de grandes figures de l'époque formaient non seulement un cadre intéressant, mais un cadre en soi ludique, puisque se prêtant à toutes les aventures (militaires, criminelles, religieuses, courtisanes). Quelques années auparavant, j'avais créé un jeu de plateau maison ayant pour cadre les guerres de religion, et la passion inattendue de mes joueurs pendant les parties m'avait confirmé que l'époque recelait un vrai potentiel ludique.

En créant *Te Deum pour un massacre*, mes objectifs étaient multiples : créer un vrai jeu de rôle historique, explorer une époque injustement méconnue et terriblement romanesque, mais aussi profiter du support ludique pour développer la culture historique des joueurs.

Lorsque vous écrivez un JdR ou participez à un supplément pour une gamme déjà existante, qu'est-ce qui vous inspire en premier lieu ? Le système ? L'univers ? Le type de personnages que les joueurs interpréteront, les scénarios potentiels, ou est-ce toujours différent ? Un mélange de ces éléments ?

JPJ : Je pense que ce qui m'inspire avant tout, c'est une triangulation univers-système-personnages. Le jeu est le fruit des interactions entre ces trois axes : univers et personnages sont interdépendants, et le système doit permettre aux joueurs de modéliser l'esprit de l'univers à travers les personnages.

Vous êtes également romancier. À votre avis, que permet de créer le JdR en termes de fiction, qui n'est pas possible dans d'autres médias ?

JPJ : Le jeu de rôle fait collaborer les imaginaires. En ce sens, il permet de partager activement ce que le psychanalyste Donald W. Winnicott appelle les « aires personnelles intermédiaires », soit le lieu psychique transitionnel entre notre subjectivité et le réel, où se

développe l'imaginaire. Les autres médias établissent une démarcation plus nette entre l'imaginaire actif des créateurs et la réception passive du public.

Pour vous, quel est le ou les JdR le plus « réussi(s) », dans le fond, la forme, pourquoi ?

JPJ : Très difficile de répondre à cette question, sans doute parce que j'ai beaucoup joué avec mes propres systèmes. (Ce qui ne signifie pas que je les considère comme plus réussis que la moyenne, du reste.)

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

JPJ : Globalement, j'ai une petite préférence pour les systèmes simulationnistes.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

JPJ : Là encore, il est difficile pour moi de répondre parce que j'ai fait essentiellement jouer des scénarios de mon cru, étant le plus souvent MJ à ma table de jeu.

Quels sont vos univers de jeu de rôle préférés, pourquoi ?

JPJ : Si on laisse de côté le XVI^e siècle, j'ai une préférence assez nette pour les univers médiévaux quasi historiques (*Pendragon*) ou fantasy (l'Empire de *Warhammer*, la Terre du Milieu avec divers systèmes de jeu et le Vieux Royaume avec *AD&D* puis *D&D 3*).

Que pensez-vous de la distinction que font certains rôlistes entre story games et JdR ?

JPJ : Elle me semble fondée. La position du joueur n'est pas la même dans les deux types de jeu. Les story games placent le joueur en surplomb de l'action et en font simultanément un acteur et un dramaturge ; le jeu de rôle, du moins tel que je le conçois, fait du joueur un acteur immergé dans l'univers de jeu, dont la dramaturgie est laissée à la gouverne du MJ.

À vos yeux, qui sont les trois personnes les plus représentatives de la nouvelle génération d'auteurs de JdR français ? Qu'est-ce qui la caractérise, selon vous ?

JPJ : Je ne suis pas assez l'actualité du jeu pour me prononcer. Je suis toutefois intéressé par ce que fait Jérôme « Brand » Larré.

Pour vous, quelle est la différence entre JdR dit amateur ou indépendant et édition professionnelle ?

JPJ : Les deux types de production peuvent être composés par des passionnés, mais les contingences économiques induisent certaines différences. Le public attend très légitimement qu'un jeu commercial soit soigné dans son texte, ses illustrations et bien sûr son système ; l'établissement d'une gamme et les deadlines qu'elle implique resserrent le temps consacré à la

conception et au test des suppléments. Le public se montre souvent plus indulgent avec des jeux amateurs ; ceux-ci, en revanche, peuvent se révéler d'une qualité beaucoup plus aléatoire que les jeux du commerce.

Comment voyez-vous l'évolution du JdR dans le fond et la forme, et d'un point de vue économique au sens large ? (nouveaux modes de financement comme le crowdfunding, modes de distribution, rôle du Net, revues, conventions, etc.) ?

JPJ : Voilà plusieurs années que je ne suis plus dans le circuit : ma réponse ne sera donc pas forcément très pertinente. Internet et les conventions me semblent très importants pour faire connaître un jeu ; le crowdfunding me paraît être un mode de financement prometteur, mais qui n'est pas dépourvu d'aléas, pour les créateurs de jeu comme pour les contributeurs. Les auteurs d'un jeu, dans la mesure où ils font appel à une forme moderne de mécénat, me semblent moralement moins maîtres de leur création ; les contributeurs d'un projet de crowdfunding s'exposent parfois à des déceptions, qu'il s'agisse de jeux fournis très largement en retard ou ne répondant tout simplement pas à leurs attentes.

Questions concernant les romans :

Est-ce que la fin de vos romans est prédéterminée avant même la rédaction ?

JPJ : Sans hésitation : oui. Je ne sais pas toujours quelles péripéties je vais développer, mais je sais comment je vais conclure.

Vos univers sont-ils structurés avant vos histoires ? L'espace est-il une base ou une conséquence de la narration ?

JPJ : Les grandes lignes de l'univers sont posées avant la composition de l'histoire. En revanche, il arrive fréquemment que je détaille davantage le cadre en cours d'écriture. En outre, l'univers est à la fois base et conséquence de la narration. L'univers est une base de la narration parce que je le conçois comme un actant (géographique, culturel, politique et esthétique) du récit ; il est aussi une conséquence parce que les personnages vivent dans le monde, et qu'au fil du récit, il est souvent nécessaire de préciser le cadre où évoluent les héros et la façon dont il interagit avec eux.

Écrivez-vous dans des mondes imaginaires pour mettre en valeur des histoires et des personnages que le monde réaliste ne peut mettre en valeur ? Ou écrivez-vous ces histoires et ces personnages pour faire découvrir votre univers ?

JPJ : Je suis tenté de répondre ni l'un ni l'autre, même si mon propos mérite d'être nuancé. Ma motivation première est la composition d'une littérature d'évasion. Le lieu littéraire que je cherche à investir est celui d'une fantasy canonique, très tolkienienne : c'est-à-dire un lieu qui est à la charnière de l'histoire (ce qui nous renvoie à notre monde) et du mythe (ce qui nous place dans un monde secondaire). C'est pourquoi mes jeux comme mes romans hésitent entre

monde secondaire et cadre historique. Les personnages, dans cette entreprise, sont les vecteurs de l'évasion. En ce sens, d'ailleurs, je conçois presque de la même façon la fonction du personnage de roman et celle du personnage-joueur.

Comment faites-vous pour permettre au lecteur de prendre ses repères votre univers ? Utilisez-vous des moyens plutôt subjectifs, comme par exemple les actions et la vie quotidienne des personnages, ou au contraire par un biais objectif et démiurgique, un point de vue surplombant et globalisant ?

JPJ : Jusqu'à présent, j'ai toujours éprouvé une très grosse préférence pour le point de vue interne, qui me semble favoriser l'identification du lecteur au personnage. Du coup, la peinture de l'univers est nécessairement lacunaire et subjective.

Certains romanciers, comme Pierre Pevel, pensent qu'il n'y a pas de lien véritable ni de réelle influence entre le travail d'un écrivain et une activité ludique, qu'elle soit celle d'un joueur ou d'un auteur, alors que d'autres considèrent que l'apport du jeu de rôle est décisif pour un auteur de littérature. Qu'en pensez-vous ?

JPJ : J'éprouve beaucoup d'amitié et d'estime pour Pierre, mais sur ce sujet, je ne suis pas du tout d'accord avec lui. Certes, formellement, on n'écrit pas un jeu de rôle ou un scénario comme on écrit un roman. En revanche, en ce qui concerne la composition de l'univers, des personnages, le choix des points de vue, l'établissement des intrigues, la fabrication des indices (ce que Maupassant appelle les « préparations » dans son essai *Le Roman*), il y a d'évidentes similitudes. J'irai plus loin encore : le genre romanesque portait en germe, dès ses origines, certaines caractéristiques du jeu de rôle. Je vous renvoie en particulier à l'essai de Martin Aurell, *Le chevalier lettré*, qui étudie les relations entre noblesse et littérature aux XII^e et XIII^e siècles. À l'origine, le roman est un genre oral et probablement interactif où il est plausible que les membres du public, d'un statut social bien supérieur à celui des jongleurs qui racontaient le conte, intervenaient à leur guise pour donner leur version de l'histoire. (Faut-il rappeler, par ailleurs, qu'étymologiquement, jongleur signifie joueur?) Par la suite, lorsque le genre romanesque a pris une forme plus moderne, on retrouve sous la plume de divers écrivains les indices de processus ludiques qui ne sont pas sans faire penser au jeu de rôle. Nerval ne peut écrire que de façon « supernaturaliste », terme par lequel il signifie qu'il se met nécessairement à la place de ses personnages ; à sa façon, Maupassant soutient une thèse très semblable dans *Le Roman*, affirmant que c'est toujours la subjectivité du romancier qui se trouve à la source de tous ses personnages et qui le force à se mettre à leur place ; quant à Jean-Paul Sartre, dans *Les Mots*, il explique fort bien comment la littérature s'est substituée au jeu chez lui : à défaut d'être Pardaillan, il le décrivait, et le personnage de roman devenait sa « poupée ».

En ce qui me concerne, plus modestement, je ressens constamment une circulation entre les deux modes créatifs. J'ai envie de décrire les mondes dans lesquels je fais jouer et j'ai envie de jouer dans les univers que je décris.

Dans vos romans, vous avez créé des univers (je pense notamment au Vieux Royaume), qui pourraient tout à fait être adapté en JdR. Pourquoi n'avoir jamais franchi le pas ?

JPJ : De fait, le Vieux Royaume a été un univers de jeu avant de devenir le cadre de nouvelles et d'un roman. Quelques scénarios sont d'ailleurs disponibles en ligne... Par ailleurs, j'ai fait jouer ma table dans l'univers celtique de l'Antiquité à peu près au moment où je construisais le projet de *Rois du Monde*. Si je n'ai pas franchi le pas vers une gamme professionnelle et plus complète, c'est uniquement faute de temps. Mais je rêve souvent de concevoir un système adapté à l'univers des livres...