

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

Ce n'est clairement pas mon métier, mais un prolongement de mon travail de chercheur en sociologie et en narratologie. Je défends l'idée qu'on peut pratiquer la recherche-développement en sciences sociales comme en biologie ou en chimie. Donc si je me vois proposer une activité de développement en lien avec le jdr qui peut enrichir ma sociologie du milieu ou me permettre de tester certaines hypothèses narratologiques, j'accepte bien volontiers.

[Post-scriptum] J'ai plusieurs fois dû répondre à la question : "Comment peut-on se dire sociologue du jeu et de la fiction et pratiquer le jeu de rôle ?". Mon premier livre portait sur le cinéma hollywoodien, et personne ne m'a jamais accusé d'aimer regarder des films... On sait aussi que de nombreux romanciers sont enseignants ou chercheurs en lettres, et cela ne dérange personne. Le plus inquiétant, à mon sens, serait d'écrire sur les jeux de rôle sans les connaître ni les pratiquer. Le fait de publier des jeux et des scénarios (ou de co-scénariser une bande dessinée comme Donjon service avec le dessinateur Guillaume Albin) ne me pose aucun problème et me donne, je pense, un surcroît de connaissance de mes objets. Je sais ce qu'on ressent lors d'un test de prototype. Je touche du doigt certaines questions économiques quand je travaille avec des personnes qui vivent - ou s'efforcent de vivre - de la production ou de l'édition de jeux ou d'autres oeuvres de fiction. Et comme le fait d'être enseignant-chercheur ne procure aucun avantage indu dans ces milieux, je ne pense pas que cela pose de questions déontologiques majeures.

« Qu'est-ce qui vous a motivé à co-crée*r* Adventure Party ou à écrire pour le D6 System ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez travaillé sur ces JdR ? »

J'étais au départ réservé sur la faisabilité d'Adventure Party, même si l'idée lancée par Pierre Pinault m'intéressait : simplifier l'expérience du jdr pour en faciliter la découverte en moins de deux heures. Je savais que les XII Singes conduiraient le projet en rôlistes expérimentés, donc sans dénaturer le projet, et je connaissais déjà la fluidité des systèmes de jeu de Frédéric Henry, donc j'ai accepté de tester le prototype en famille. À partir de cette séance, faite avec des enfants de 5 à 10 ans, dont le cadet n'était même pas lecteur, j'ai vu un véritable « déclic rôliste » se produire durant toute la partie (et se prolonger, puisqu'ils ont créé leur propre *Adventure Party* dans l'univers des Pokémons). J'ai donc accepté de co-rédiger le livret de règles avec Franck Plasse, qui voulait un texte de cadrage destiné aux apprentis meneurs, puis j'ai créé la boîte *Cap sur les Caraïbes* de A à Z, en écrivant la suite avec mon fils Arthur, alors âgé de 12 ans. Mon objectif était double : d'une part favoriser l'initiation avec un thème différent du médiéval-fantastique de la première boîte, d'autre part tester l'articulation entre le système générique d'Adventure Party et des conventions de genre très fortes, grâce aux cartes de pouvoirs données à chaque personnage. Par exemple, j'ai créé le Mousse en pensant au personnage de Jim Hawkins dans *l'Île au Trésor*, et je lui ai accordé le pouvoir « Chance du débutant » qui permet d'utiliser une arme non maîtriser une seule fois, avec un bonus important. C'est ce qui se produit chez Stevenson et dans bien d'autres récits de piraterie : l'enfant tire une fois au but, mais ne devient pas une fine gâchette pour autant.

[Post-scriptum] Au final, nous avons de bons retours d'associations, d'animateurs, d'enseignants et de documentalistes qui utilisent Adventure Party comme outil d'initiation.

Pour le D6 System, il s'agissait de deux commandes sur lesquelles j'avais des idées à mettre à l'épreuve d'un développement éditorial. Le scénario « Les fantômes de l'Opéra », dans *6 cauchemars contemporains*, est une double expérience sur la prévisibilité des groupes de joueurs et sur la question de la culpabilité des personnages. Sans dévoiler la fin, le scénario offre aux personnages un huis clos qui est une mise en abîme du « donjon » traditionnel, mais la violence y demeure facultative. La question de la culpabilité est explorée dès l'ouverture, où chaque joueur se voit confier successivement plusieurs personnages qui sont tués dans un attentat, puis ils découvrent leur personnage, qui a survécu par des moyens peu avouables. Pour « Opération Enkidu » dans *6 trésors légendaires*, il y avait aussi deux idées qui m'intéressaient. Il y avait d'abord une forme de *gameplay* assez immersive, avec un début *in medias res*, en pleine embuscade, sans feuille de personnage, et l'idée que le meneur distribue des personnages prêtirés dont les fiches ne sont qu'à moitié remplies, afin que le groupe soit « techniquement » complémentaire tout en laissant les joueurs inventer le background de leur personnage. Le scénario comporte aussi un « twist » brutal au milieu de l'aventure, afin de modifier radicalement les attentes des joueurs. Dans les deux cas, les idées me paraissaient suffisamment neuves pour que je me lance dans l'écriture, sachant aussi que ces recueils s'adressaient à un public plus expérimenté et plus mature que celui d'*Adventure Party*. Je ne me vois pas aborder le thème des victimes d'attentat dans un jeu d'initiation au public familial...

« 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 ? »

Je suis assez peu sensible aux systèmes, hormis ceux qui créent une ambiance très particulière comme ceux de *Paranoïa*, *Castle Falkenstein* ou *Dying Earth*, pour citer quelques uns de mes favoris. Je dirais que ce sont surtout les univers, les conventions de genre et les scénarios potentiels qui sont mon carburant de base. Je peux prendre des pages de notes en lisant un supplément pour *l'Appel de Cthulhu* ou pour *Yggdrasill*, même si je n'en tire rien de concret. Il y a aussi la démarche d'adaptation d'œuvres ou d'événements historiques, qui me passionne mais me paralyse également, faute de temps disponible. Par exemple, l'expédition Congo-Nil et l'incident de Fachoda me fascinent et offriraient une base parfaite pour une campagne de *Maléfices*, mais il me faudrait des mois de recherches avant d'écrire les premières phrases...

[post-scriptum] Je mène en ce moment une campagne qui est partie du scénario "Atlantis - La ville sous les flots" paru dans *Diédent* n°9, et qui se prolonge par une uchronie en temps de guerre froide comme je l'ai décrite dans *Jouer avec l'histoire* (mon article "Yalta bis" en fin d'ouvrage). C'est par définition impubliable, puisque chaque épisode provoque des changements majeurs dans l'univers du jeu, au point qu'on terminera peut-être cette campagne en post-apocalyptique.

« Comment définissez-vous un système de JdR ? Quel est son rôle ? »

C'est un système incomplet de simulation d'un univers fictionnel. Cet univers est régi non seulement par des lois naturelles et humaines, mais aussi par des conventions descriptives et narratives. Le rôle du système de jdr est donc de produire des événements (et parfois des arbitrages entre joueurs) qui correspondent à la vision que l'auteur a des processus qui régissent son univers. Tant que ce n'est pas le cas, le système doit être amendé. J'aime beaucoup l'exemple que propose Olivier Legrand sur les règles d'archerie dans ses adaptations de Tolkien et de Howard. Chez le premier, l'arc est une

arme narrativement décisive : une flèche peut tuer un dragon, donc le système doit permettre qu'il en soit ainsi. Chez le second, les archers ne font que planter des banderilles sur le cuir des « vrais » guerriers, qui finiront par en découdre dans le fracas des armes de mêlée.

« Comment définissez-vous le roleplay ? »

Bigre ! Je dirais que le roleplay est au joueur ce que le style est à l'écrivain ou au peintre. C'est ce qui le rend unique, et parfois mémorable. Je ne connais rien de pire qu'un meneur insensible au roleplay de ses joueurs. Pour être plus exact sur la comparaison avec l'écrivain, c'est l'aptitude du joueur à camper un personnage en lui donnant une expression propre, c'est-à-dire très différente de l'expression quotidienne du joueur. En littérature, le maître du roleplay serait Choderlos de Laclos, qui fait varier son expression de manière radicale pour chaque personnage des *Liaisons dangereuses* tout en gardant un style inimitable. À l'opposé, Théophile Gautier est à mon sens un piètre rôliste, car tous ses personnages s'expriment comme lui.

« À votre avis, que permet de créer le JdR en termes de fiction, qui n'est pas possible dans d'autres médias ? »

Bien des choses, mais principalement de la surprise. J'y vois trois raisons. D'abord, c'est une pratique collective où chacun peut « avoir la main », même si le meneur de jeu conserve souvent un rôle prépondérant. Ensuite, le jdr utilise la langue naturelle qui permet d'engendrer n'importe quel événement au fil de la partie, sans les contraintes physiques du GN ou du théâtre d'improvisation. Enfin, le hasard est incorporé dans la plupart des systèmes de jeu, le plus souvent via des jets de dés. On a donc une pratique qui, bien que scénarisée, peut conduire l'ensemble de ses participants, meneur compris, vers des issues totalement inattendues. Seuls les story games se rapprochent de cela, mais souvent au prix d'une grande faiblesse scénaristique. L'intérêt du jdr est que l'intention narrative peut être très forte, très originale, très personnelle, tout en laissant la place à la surprise.

[post-scriptum] Je ne cherche pas à hiérarchiser les jeux, mais à saisir ce que chacun amène de spécifique. Il est plus facile de faire tomber de la neige ou de faire surgir du sol un château de cristal en jdr sur table qu'en GN ou en jeu vidéo, de même que le romancier décrit à moindre frais les événements qu'il veut, alors qu'un dramaturge ou un scénariste de cinéma doit anticiper des contraintes de faisabilité.

Quant à la "faiblesse scénaristique" des storygames, elle découle de l'absence de préparation voulue par les auteurs pour rendre la plupart de ces jeux plus accessibles et plus fluides que la plupart des jdr (j'insiste à chaque fois sur "la plupart", ces jeux étant d'une grande diversité). Donc cette "faiblesse" n'est pas une faille dans le game design, mais elle frappe certains néophytes qui s'attendent à produire des histoires "bien formées" et voient leur table accoucher d'un chaos sans nom... Je reste toutefois convaincu que les storygames sont un extraordinaire laboratoire narratif et - au moins dans le cas de Microscope - une "école" du worldbuilding sans équivalent.

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

Je suis loin de tous les connaître, mais je crois que *Castle Falkenstein* reste un exemple très abouti de jdr où le fond et la forme sont parfaitement cohérents avec le projet de l'auteur, Mike Pondsmith, de proposer des aventures victoriennes à des joueurs contemporains, avec le juste dosage de candeur et d'auto-dérision post-moderne. Dans le monde francophone, un très bel exemple a été *RétroFutur*.

[post-scriptum] Il y a aussi des tas de jeux plus récents qui me séduisent, mais sur lesquels il me manque l'expérience d'une campagne ou deux pour affirmer une préférence. D'où mon immense difficulté à critiquer - en bien ou en mal - un jeu à sa simple lecture. Il me faut quelques "heures de vol" pour me prononcer.

« Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ? »

Ce sont surtout des points de règles malins qui me séduisent, notamment ceux qui amènent les rôlistes à jouer de manière inhabituelle mais cohérente avec l'univers. Par exemple, l'expérience dans *INS/MV* ne s'acquiert pas en fonction de ce qu'on a fait, mais de ce qu'on raconte à sa hiérarchie, ce qui est une parfaite illustration de l'esprit grinçant du jeu. Autre exemple : les règles de magie dans *Pendragon*, qui vont intégrer les lieux ou les états émotionnels où se trouve le magicien.

[post-scriptum] Et le système de Conan RPG qui oblige les PJ à dépenser leurs gains pour les empêcher d'épargner à la manière des aventuriers de D&D.

« Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ? »

Celles qu'on ne publie pas, parce qu'elle sont écrites au fil des épisodes, en tenant compte de ce qui s'est passé autour de la table et des attentes de chaque joueur.

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

Souvent ceux qui sont présentés de manière originale, avec des choix d'écriture et d'illustration audacieux (ce qui nous ramène à *Falkenstein* et *Rétrofutur*). J'ai du mal à m'imprégner d'un univers décrit de manière simplement « clinique ». Ensuite, il faut tenir compte de la capacité qu'aura cet univers de me surprendre, par exemple en me projetant dans une époque ou une contrée qui ne m'est pas familière : *Tenga*, *Yggdrasil*, *Qin*, *Cold City*, ou encore les systèmes bureaucratiques de *Paranoïa*, *INS/MV* ou *Cops*. À condition, bien sûr, que cela oblige les joueurs à modifier leurs routines : si l'on joue à *Qin* avec des réflexes de *dungeon crawl*, c'est un peu du gâchis...

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

Ce sont des pratiques très proches, qui convergent parfois avec profit (je pense à *Microscope*, à *Hollywood Party/Pantheon* ou à *Fiasco*). Les deux me passionnent du double point de vue sociologique et narratologique. La particularité du jdr reste à mon avis le travail de préparation des personnages et de scénarisation, qui rend les parties plus spécifiques et souvent plus mémorables que les improvisations plus débridées du storygame.

« 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.) »

Je crois que le jdr va rester une culture du livre, voire du beau livre, même si beaucoup de jeux intéressants sortent en version numérique, en boîte ou en livret souple. Il est de plus en plus clair que le jeu comme produit d'édition constitue déjà un plaisir de lecteur, voire de collectionneur, même pour des personnes qui jouent peu. L'existence d'une collection comme *Ourobores*, chez *Mnémos*, montre que le *world-making* tel que les éditeurs de jdr l'ont raffiné ces dernières années peut devenir une base éditoriale autonome, sans système de jeu ni scénario.

Le web peut apporter des complémentarités sur certains contenus, notamment les bases de données les moins adaptées au format livre (catalogues de matériel technologique ou magique, bestiaires) et des moyens de financement via le crowdfunding. C'est une formule intéressante, mais qui ne me semble pas destinée à remplacer le financement classique : les deux devraient cohabiter à moyen terme, si le crowdfunding tient ses promesses en termes de réalisations et de délais.

Je trouve les mooks francophones très riches et bien positionnés en termes de complémentarité avec les ressources du web. Nous avons lancé en 2009 une « collection » d'ouvrages de fond sur le jdr avec un premier opus collectif, *Jouer avec l'histoire*, qui à ce moment comblait un certain vide éditorial. Aujourd'hui, les mooks proposent à la fois de très bons articles de fond comme ceux de Jérôme Larré ou Sébastien Delfino et les rubriques classiques des magazines, donc ce vide paraît comblé.

Je suis surtout préoccupé par le manque de passerelles vers le jdr pour les plus jeunes, aussi bien en termes d'offre de produits type Adventure Party que de relais dans les établissements scolaires, le monde associatif et les conventions. Le jdr se découvre en jouant autour d'une table, et les occasions de le faire, même en ludothèque, me semblent être de plus en plus rares.