

Entretien avec Romaric Briand

Dans l'ensemble de mes réponses, j'utiliserai le mot « base » pour désigner le support qui contient l'ensemble des règles nécessaires pour jouer à un jeu de rôle. Ainsi la base de X est le support qui contient l'ensemble des règles nécessaire pour jouer à X. Une base de jeu de rôle est un livre la plupart du temps.

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

Je suis écrivain et philosophe. Le jeu de rôle n'est qu'une partie de ma recherche. Pour autant, à l'heure actuelle, j'ai plusieurs activités dans le monde du jeu. Depuis la publication de *Sens Renaissance*, en décembre 2007, Je suis devenu auteur indépendant de jeu de société et de livres. En d'autres termes, je suis l'éditeur des livres et des jeux de société dont je suis l'auteur. Cette activité implique d'effectuer de nombreuses tâches.

Tout d'abord, je suis mon propre distributeur. J'expédie moi-même mes jeux et mes livres à ceux qui en formulent la demande via ma boutique en ligne. Je passe en moyenne une trentaine de minutes, chaque jour, à préparer les commandes ; puis je les expédie par la poste.

Un week-end sur deux, je vais également vendre mes jeux moi-même, dans des conventions, des salons ou des magasins de jeu de rôle. Cette activité suppose d'être capable de parler de ses jeux. Il faut expliquer clairement et rapidement les systèmes et les propos qu'ils soutiennent. Je ne force jamais la vente. J'essaie toujours de vendre mes jeux aux personnes les plus intéressées. Une vente doit nécessairement faire un heureux, car les retours de cette personne sur le jeu doivent être bons. La pérennité de mon activité dépend du bouche à oreille. Par conséquent, je ne dois pas vendre *beaucoup*. Il suffit que je vende *bien*, c'est-à-dire aux *bonnes* personnes. De cette manière, je m'assure que chaque jeu est *bien* vendu. Un jeu qui est bien vendu se vendra mieux à long terme.

En plus de ces activités de vente et de distribution, je dois communiquer sur mes activités. Sur internet, une communication quotidienne est requise pour entretenir

la visibilité de son travail. Je réponds à une cinquantaine de mails par jour, j'entretiens mes blogs (*Le Blog de Sens*, *Le Blog de La Cellule* et *Le Blog du Val*) et je modère mon forum (c'est-à-dire ma rubrique d'auteur sur *Les Ateliers Imaginaires*). De cette manière, je communique directement auprès de tous mes lecteurs. A ce titre, j'utilise aussi les réseaux sociaux (*Facebook* et *Tweeter* notamment). *Le Blog de la Cellule* fait partie de ces activités. Par les podcasts sur le Jeu de Rôle, sur *Sens* et sur *Le Val*, je mets en avant mes projets et ceux de mes amis. Un indépendant, comme un éditeur, doit assurer cette communication. C'est une forme de « service après-vente » qu'il doit à ses lecteurs. Selon moi, les indépendants sont les seuls à pouvoir offrir une telle proximité entre l'auteur et son lecteur. Cette partie de mon travail me prend en moyenne trois heures par jour.

Je consacre 3 à 4 heures par jour à la création et au développement de mes travaux. La création représente à peine 50% de mon activité totale. Pour autant, lire, écrire, réfléchir, tester, playtester, relire et publier sont les activités centrales de mon travail d'auteur indépendant. Le cœur de mon activité, c'est un travail de recherche qui vise la rédaction de bases (supports de règles) à la fois riches, accessibles et belles. L'équilibre entre ces trois qualités est souvent difficile à respecter et, personnellement, en tant qu'auteur, j'ai tendance à sacrifier l'accessibilité aux deux autres.

En résumé, je suis philosophe, auteur, écrivain, distributeur, community manager, vendeur, animateur de podcasts, rédacteur de plusieurs blogs, modérateur de forums, playtesteur et relecteur de livres et de jeux. Depuis 2012, toutes ces activités me prennent l'intégralité de mon temps de travail.

Pour couvrir l'ensemble de ces activités, je suis devenu auto-entrepreneur en Mai 2012. Aujourd'hui, en 2014, cette activité me permet de percevoir un revenu d'environ 700 euros par mois. Néanmoins, depuis 2012, ce revenu est croissant et je compte bien atteindre un revenu mensuel de 2000 euros à l'horizon de 2020. La recherche du « vivre du jeu de rôle » structure mon travail. Elle a même une véritable portée politique, à tel point que je crois ici nécessaire de bien développer ce point.

J'ai fixé mon objectif salarial autour de 2000 euros net par mois car, comme le dit Mathieu Gaborit : « *un artiste doit avoir suffisamment d'argent pour ne pas avoir à y penser¹* », ni plus ni moins. Dans une perspective purement militante, je veux montrer que l'on peut vivre en créant des livres et des jeux de rôle. La survie économique est une manière de faire rêver certaines personnes, de montrer que le jeu de rôle est une activité viable et que les passionnés de jeux peuvent encore vivre de leur passion. L'idée que les créateurs de jeux participent au produit intérieur brut de leur pays signifie explicitement, pour toute une partie de la population, qu'ils créent de la richesse et sont une richesse. Convaincre cette partie de la population est un combat nécessaire à la maturité et à l'expansion de notre média.

Néanmoins, cet objectif ne doit pas être prioritaire pour moi. La recherche d'un salaire ne doit en aucun cas corrompre mes travaux. Le consumérisme est partout et la tentation d'en tirer profit, par la production de produits dérivés, est grande. Par exemple, beaucoup de personnes me demandent un jeu de cartes dédié pour *Le Val* ou des goodies pour *Sens Hexalogie*. Je sais pertinemment que cela marcherait. Pour autant, je dois répondre « non » à toutes ces sollicitations. Il s'agit de ne pas corrompre mon message et celui de mes jeux. Si je voulais vraiment faire ce genre d'objets, j'aurais fait du *Val* un jeu en boîte, avec un jeu de carte dédié, dès le départ. Même si, pour le moment, nos œuvres ne sont pas comparables, je ne veux en aucun cas me « george-lucasiser », c'est-à-dire corrompre mes œuvres à des fins lucratives.

En tant qu'auteur et en tant qu'artiste, je suis en rébellion contre une partie du système capitaliste actuel. Je trouve que la valeur n'est pas attribuée là où il le faudrait. Comparez le prix d'un sac Gucci à celui d'une bouteille d'eau et vous comprenez soudain que la société de consommation nous a fait perdre le Nord. Après avoir satisfait nos besoins primaires, au lieu de poursuivre notre quête de compréhension du monde, nous avons créé des besoins superficiels pour pouvoir aisément les satisfaire. Ce faisant – et par un processus que je ne m'explique pas encore – nous sommes devenus totalement inauthentiques. Nous avons cessé d'écouter nos besoins réels, nos désirs intellectuels et nos ambitions culturels, pour nous concentrer sur la satisfaction de besoins superficiels, plus simples et plus

¹ Réf. La Cellule. Podcast JDR : Mathieu Gaborit, par Mathieu.

accessibles. Pétris par la publicité et les films hollywoodiens, nous avons encouragé massivement cette logique circulaire.

Par conséquent, tirer profit du désir des produits dérivés, même pour produire d'autres œuvres bouleversantes, ce serait encore entretenir l'inauthenticité des personnes. Vendre un objet qui ne pose aucune question existentielle n'est pas le rôle d'un artiste. Même s'il le fait pour vivre et pour manger, l'artiste qui vend une croute est blâmable. Personnellement, pour financer mon travail, lorsqu'il ne s'autofinçait pas encore, je donnais des cours à domicile. C'est beaucoup moins compromettant. Il en va de même pour les quelques éditeurs qui, d'un côté, éditent des produits vendeurs, standardisés, et, de l'autre, proposent des concepts originaux ou des œuvres critiques. On ne peut pas soutenir un artiste et, en même temps, encourager les gens à consommer des produits dérivés ou des travaux qui les détournent de l'art.

Mon activité dans le jeu de rôle a donc également une portée politique. Je veux révolutionner les comportements, par une offre artistique cohérente et incorruptible, en restant dans le cadre d'une société libérale, démocrate, voire capitaliste. Autrement dit, je veux changer le monde occidental de l'intérieur. Je ne rejette ni la société, ni l'argent. Si je deviens riche et célèbre, tant mieux. J'en serais très heureux. Simplement, si je deviens riche, ce sera sans jamais m'être corrompu dans un système qui entretenait l'aliénation de mes lecteurs. Comme me le dit souvent Flavie, mon épouse : « *Les convictions sont les plus dures à tenir mais, à la fin, ce sont elles qui finissent par payer* ». Ce mot, « *payer* », selon moi, est à prendre dans tous les sens du terme. Si j'ai une chance de pouvoir un jour gagner de l'argent grâce à mes jeux, ce sera justement en restant droit et juste avec mes lecteurs.

L'artiste doit être payé pour ses œuvres, mais la volonté d'obtenir de l'argent ne doit pas être au cœur de son travail artistique. J'attends de la société qu'elle prenne en considération toute la richesse que nous produisons, par l'obtention d'un revenu. Mais avant de demander quoique ce soit à la société, commençons d'abord par remettre en question nos propres comportements. En tant qu'éditeur, je refuse de vendre des jeux apéros et des produits dérivés pour gagner plus. En parallèle, en tant que consommateur, je refuse d'acheter des produits culturels qui ne sont pas des œuvres. Gardons notre argent pour les jeux qui en valent la peine.

Je constate que cette ligne éditoriale porte ses fruits. En effet, comme je ne produis pas moi-même de produits dérivés, mes lecteurs sont forcés de devenir artistes. Trois de mes lecteurs – alors qu’ils ne se connaissent pas entre eux – se sont d’ores et déjà fabriqué le médaillon qui figure en quatrième de couverture des ouvrages de *Sens*. Chacun de ces trois médaillons est différent. De même, plusieurs joueurs de *Val* cherchent à se fabriquer des cartes dédiées pour le jeu. D’autres encore cherchent à programmer des applications, ou des jeux vidéo, pour jouer au *Val*. Mes œuvres sont vivantes car elles incitent mes lecteurs à devenir, par eux-mêmes, les créateurs de nouvelles œuvres marginales et non-standardisées. Il me semble que c’est l’objectif majeur d’un auteur de jeu de rôle.

Qu’est-ce qui vous motive à écrire un jeu, notamment *Sens* ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez écrit ce JdR ?

Fondamentalement, il y a deux choses qui me motivent lorsque j’écris un jeu, un jeu de rôle, un roman ou un essai. La première, c’est de partager des intuitions, des idées, des univers et des moments avec d’autres personnes. La deuxième, c’est l’espérance d’atteindre une certaine forme d’immortalité. A travers mes podcasts, mes jeux et mes ouvrages, je cherche de la reconnaissance. J’espère que de nombreux joueurs apprécieront mes jeux. Je veux susciter la curiosité et l’intérêt. Quand j’écris, c’est en espérant qu’une de mes idées sera réutilisée, commentée ou critiquée. Je veux toucher les gens. Je veux les bouleverser. Je veux que mes livres et mes jeux servent à mes lecteurs, pour qu’à leur tour, ils aient envie de produire d’autres choses, d’autres travaux. Au plus profond de moi, ainsi que le décrivait Wittgenstein, je souhaite que mes lecteurs se servent de mon travail comme d’une échelle² ; qu’ils se hissent sur mes livres et sur mes jeux pour produire des parties, des sensations, des pensées toujours plus hautes.

Avec *Sens*, je souhaite dévoiler les vertus pédagogiques du jeu de rôle, tirer de la philosophie son potentiel ludique et, au final, montrer que « la réalité » est un jeu de

² Réf. *Tractatus Logico Philosophicus*. Ludwig Wittgenstein. Dans l’avant dernier aphorisme du traité.

rôle. A travers *Sens*, je propose une expérience. Mon but est de libérer les joueurs de *Sens*. Je veux leur faire prendre conscience de leurs déterminismes psychologiques, sociaux, culturels et scientifiques afin qu'ils s'éveillent et cherchent à fonder, collectivement, un autre monde : leur propre monde. (*Sens Renaissance*)

La société contemporaine laisse bien peu d'espace à la réflexion. Son hystérie nous prive souvent du recul nécessaire à la pensée. Et pour cause, l'un des nombreux buts de notre organisation sociale est, selon moi, l'oubli du Néant qui nous entoure. On cherche facilement à se divertir pour oublier les problèmes existentiels, les conflits et le fait que, tôt ou tard, nous allons mourir³. On préfère parler de la météo, du football et des people. On choisit une attitude inauthentique, pour ne pas voir ce qu'il y a sous nos yeux. En un sens, même la recherche scientifique, pourtant parée des plus nobles intentions, voudrait trouver un moyen de contrôler le Chaos et le vide de la Vie. La science, c'est une manière de se rassurer ; une manière de croire qu'il existe une réalité tangible, matérielle, un arrière-monde, au-delà du monde, et que, un jour, derrière les apparences trompeuses, les humains découvriront un monde physique ordonné et sous contrôle. (*Sens Mort*)

Or, lorsqu'on a compris que les grands mondes de la géopolitique, de l'économie, de la science, de la psychologie, de la sociologie et de toutes ses autres grandes matières ne sont finalement que des fictions, des jeux de langage, des règles abstraites plaquées sur un monde incompréhensible, alors il devient possible de créer une fiction nouvelle, à taille humaine. Car, finalement, le seul monde qui soit important, c'est celui qui se trouve sous nos yeux, directement accessible, et sur lequel nous possédons un réel pouvoir et une réelle responsabilité. Ma volonté s'exerce pleinement dans mon jardin, dans ma maison, dans ma famille et sur toutes ces choses auxquelles je suis lié. Il n'y a pas besoin de mathématiques, de microscopes ou de lunettes astronomiques pour comprendre ce monde-là. Ce monde-là n'est pas crypté. Il est simple. Il me rend heureux et les Liens qui le tissent sont beaucoup plus réels que la « propriété », pourtant fondatrice de notre société. (*Sens Néant*)

³ Com. Dans cet article, lorsque je parle de divertissement, il faut le lire dans son acceptation pascalienne, c'est-à-dire comme une fuite des questions existentielles, ou une fuite de la réalité.

Ce travail de démystification effectué, on peut alors voir distinctement ce qu'est la réalité. La réalité, c'est ce qui résiste à notre volonté, c'est-à-dire la fiction de quelqu'un autre. C'est l'un des nombreux propos de *Sens*. Un propos à la fois anarchiste, altermondialiste, et respectueux des mondes intimes de chacun. Aucune fiction, aucun monde imaginaire ne justifie que l'on fasse souffrir ou que l'on tue les autres. Et si chacun d'entre nous se contentait de voir ce qu'il y a sous ses yeux, nous trouverions peut-être un monde beaucoup plus petit, beaucoup plus simple et beaucoup plus heureux.

Le jeu de rôle me semblait être le meilleur média pour montrer les propos de *Sens*. Platon a présenté une partie de sa pensée sous la forme de dialogues car il voulait donner à son texte la forme de la pensée dialectique qu'il énonçait. Mon travail philosophique est un jeu de rôle car le jeu de rôle épouse parfaitement les idées que je cherche à véhiculer. Encore une fois, je ne suis pas auteur de jeu de rôle. Je suis un philosophe et un écrivain qui, pour montrer son propos, a jugé bon d'en faire un jeu de rôle. Le jeu de rôle et le monde tel que je le vois sont identiques en tout point.

Le jeu de rôle a la forme de ce petit monde que je décrivais plus haut. Le jeu de rôle est un essai de monde. C'est un monde possible, dans lequel – si le système de ce jeu le permet – la volonté de chaque joueur peut pleinement s'exercer. Les penseurs anarchistes prônent souvent le retour à une commune, c'est-à-dire, entre autre, à un ensemble social dans lequel la volonté de chacun possède un véritable impact. Le jeu de rôle est la forme la plus simple d'une commune. Au sein d'une partie de jeu de rôle, on trouve : un contrat social établi ou choisi par l'ensemble des participants ; des rôles octroyés à chacun par ce dernier et, pour finir, l'établissement d'une histoire qui évolue dans les contraintes définies. Le jeu de rôle n'est pas uniquement un *jeu* de société, le jeu de rôle forge des proto-sociétés. Chaque jeu de rôle établit sa société en vue de produire son histoire, de la même manière qu'une société donnée produit une Histoire.

La forme du jeu de rôle classique, telle que je la conçois dans *Sens*, permet donc d'exprimer pleinement les propos que je défends dans ce travail. Le jeu de rôle

permet l'expérimentation immédiate de ma philosophie. Le jeu de rôle donne vie à l'expérience philosophique et sociale attendue. Cette expérimentation directe rend ma pensée d'autant plus crédible et compréhensible. Le jeu de rôle sert donc pleinement mon propos.

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 ?

Aucun d'entre eux. C'est le propos du jeu qui va d'abord m'inspirer. Par « propos » j'entends un message au sens large. Il peut s'agir d'un message politique ou philosophique, d'une intuition ou simplement d'une émotion, d'un sentiment. Dans quelle direction le jeu va-t-il orienter ses joueurs ? Que me dit-il des relations humaines, du monde ou de son auteur ? J'attends d'un jeu qu'il me bouleverse, qu'il me fasse réfléchir, qu'il m'éveille et qu'il m'apprenne des choses. C'est comme ça que je joue. C'est comme ça que je m'amuse. Le système, l'univers et tous ces éléments sont, pour moi, des moyens de parvenir à cette fin. Pour chaque propos, il y a des inspirations différentes, des mondes différents, des systèmes différents. C'est le propos qui donne le sens du travail, en d'autres termes, sa direction artistique.

Cette idée que la problématique doit être la directrice créative d'un projet, je la tiens en premier lieu de Frédéric Sintès. Ayant fait des études aux Beaux Arts de Poitiers, ce dernier défendait naturellement sur Silentdirft qu'un jeu de rôle, pour devenir une œuvre cohérente, devait nécessairement soulever un ensemble de questions existentielles. Il a longtemps essayé de nous présenter ce point en opposant l'œuvre de divertissement à l'œuvre de réflexion. Cette idée suscitait sur les forums de vives réactions. Certains, comme moi, se défendaient avec *Star Wars*, tandis que d'autres accusaient Frédéric de faire de l'intellectualisme. Avec *Sens Renaissance*, j'essayais de concilier le divertissement et la réflexion dans un même jeu. Je voulais aussi

montrer à Frédéric qu'il était possible de le faire. Je voulais briser, par l'exemple, la distinction qu'il établissait sur *Silentdrift*⁴.

Lorsque *Sens Renaissance* fut publié dans sa première édition, Frédéric Sintès vint à Saint-Malo, avec Christoph Boeckle. Je m'attendais à ce qu'il me complimente, mais Frédéric, au contraire, m'accusa d'avoir perverti mon travail et de m'être « *tiré une balle dans le pied* ». Il m'exposa, une à une, toutes les mécaniques du système qui lui paraissaient contradictoires avec le propos que défendais dans *Sens*. Au cours de la soirée, en utilisant sa théorie combinée à celle défendue par Christoph sur *Silentdrift* (celle de Ron Edwards), Frédéric Sintès me montra toutes les fautes de gamedesign présentes dans *Sens Renaissance*. Frédéric faisait les cent pas devant moi et sa vision du jeu de rôle lui permettait de montrer tous les dysfonctionnements futurs de mon jeu. Alors qu'il justifiait ses critiques, pas à pas, j'étais quant à moi forcé de me justifier. J'étais abattu, assis sur une pierre de ma cheminée. Cette conversation a joué un grand rôle dans la construction de notre relation, tant et si bien que nous y faisons très souvent référence. Nous l'avons baptisée « *la discussion devant de la cheminée*⁵ ».

Depuis, les idées de Frédéric Sintès ont fait leur chemin et j'ai pu, avec l'expérience, constater qu'il avait raison sur chaque point. Les meneurs de *Sens* ont naturellement mis de côté toutes les règles que Frédéric avait pointées du doigt. Il avait raison ! Les questions existentielles de *Sens* sont le cœur du jeu. *Sens* n'est pas un jeu qui vise à divertir, c'est au contraire un jeu qui vise à questionner le sens de la réalité. Tous le travail d'un auteur doit être motivé par la problématique de ce dernier.

⁴ Réf. *Silentdrift*, notamment les fils de discussions suivants : *Discussion sur la potentialité artistique du JDR et Divertissement et JDR*.

⁵ Com. C'est une référence à la peinture et aux titres donnés par Edouard Manet à ses différents tableaux. Nous pensons notamment au *Déjeuner sur l'Herbe*. Avec Frédéric, nous faisons souvent référence à cette discussion pour une autre distinction que nous aimons beaucoup. La distinction entre « justifier » et « se justifier ». Nous disons qu'un artiste *se justifie* lorsqu'il fait preuve de mauvaise foi pour justifier une faute *a posteriori*, comme moi au cours de cette conversation. En revanche, nous disons qu'un artiste *justifie* ses choix lorsqu'il explique à quelqu'un les raisons véritables *a priori* de ses choix. J'ignore si cette distinction tient conceptuellement, mais nous l'affectionnons beaucoup et elle nous permet souvent de clarifier nos débats en matière de jugements esthétiques.

En revanche, il me semble que c'est Fabien Hildwein qui, bien plus tard, désigna cet ensemble de questions existentielles, ou problématiques, par le terme « propos » d'un jeu de rôle⁶. Pour Fabien Hildwein, comme pour Frédéric Sintès et pour moi-même, le système, l'univers, les personnages, etc. sont entièrement dévolus au propos du jeu. Ainsi, un auteur de jeu de rôle doit rendre explicite son intention afin que le lecteur des règles, ou le futur joueur, soit en mesure de créer des parties et – au cours de ces dernières – des lieux, des enjeux, des protagonistes en lien avec le propos souhaité par les auteurs du jeu.

On ne peut pas visser avec un marteau. De même, on ne peut pas utiliser le système de *L'Appel de Cthulhu* pour faire un jeu de rôle de Fantasy, sans cesser immédiatement de jouer à *L'Appel de Cthulhu*. Le système de *L'Appel de Cthulhu* est pensé pour son propos. Il vise à faire du joueur un enquêteur, un investigateur du mythe, dans des contextes bien particuliers, en l'occurrence, dans des lieux où l'on cherche/cherchait à comprendre la nature du monde (d'une façon rationnelle, ou spirituelle). De plus, le système détermine la conclusion de cette enquête. Elle se clôturera par la mort, par la fuite, par l'incompréhension ou par la folie. En effet, le système, proposé par Sandy Petersen, avec tous ses défauts, soutient l'un des propos majeurs de Lovecraft : l'idée que le monde est incompréhensible à l'échelle de l'humain, car il n'est qu'une infime partie de l'univers des grands anciens. C'est le respect de ce propos qui fait qu'une partie de jeu de rôle est – ou n'est pas – une partie de *L'Appel de Cthulhu*. Par conséquent, quiconque écrit pour *L'Appel de Cthulhu* s'inspire du propos initial de Lovecraft. Se pose ensuite la question légitime de savoir si le système proposé par Sandy Petersen est le meilleur système pour soutenir ce propos.

Le propos est le cœur de chaque jeu. Il est l'inspirateur principal de chaque création faite au sein de ce jeu de rôle. Il structure la créativité des joueurs au cours d'une partie. Il est la cause du système et le garant de sa cohérence. Cela semble évident. Et pourtant, à la sortie de *Monostatos*, Stéphane Gallot, alors rédacteur en chef du magazine *Casus Belli*, critique le jeu de Fabien Hildwein sur sa note d'intention. Selon lui, « la note d'intention dessert le jeu ». Stéphane Gallot pense qu'un jeu de rôle ne devrait jamais être uniquement orienté par l'intention de ses auteurs. Selon

⁶ Réf. CNJ (Centre national du jeu) *Entretien avec Fabien Hildwein*. Réf. La Cellule. Podcast JDR : *Quel avenir pour le jeu de rôle*.

Stéphane, c'est aux joueurs autour de la table de donner au jeu une grande partie de son propos⁷.

Stéphane serait – je pense – très heureux d'apprendre que, depuis sa sortie, j'ai fait jouer cent parties de *Mourneblade* avec des personnages de *Sailor Moon*, dans une cité nommée *l'homme masqué city*. Je compte très bientôt publier l'intégralité de cette campagne sous le nom *Sailormourneblade, un supplément pour Mourneblade*. A travers cette caricature, extrêmement déplaisante – j'en conviens – ma question est simple. Dans ce cas, suis-je toujours en train de jouer à *Mourneblade* ? Si tel est le cas, alors Vincent Mathieu a du souci à se faire. En effet, il doit de l'argent à *White Wolf* ou à *Arkane Asylum publishing*, car *Icare Editions*, l'éditeur de *Cats !*, vend, en ce moment même, un supplément pour *Vampire : la mascarade*, et ce, bien que tous les protagonistes du jeu de Vincent soient des chats. De même, pour Thomas Munier. Car *Millevaux* est un supplément illicite pour *L'Appel de Cthulhu*. Or, ces deux licences ne sont pas libres de droits.

Les joueurs qui ont joué à *Sailormourneblade* ne savent pas ce qu'est *Mourneblade*. *Sailormourneblade* n'a rien à voir avec le véritable *Mourneblade*. Pourquoi ? Nous avons pourtant joué dans l'univers de *Mourneblade*, avec une cité que le meneur de jeu avait inventée, avec une grande partie des règles du jeu. Soit, mais cela n'est pas suffisant pour jouer à *Mourneblade*. Nous n'avons pas respecté l'esprit de l'univers du jeu, l'esprit des personnages du jeu, l'esprit du système de jeu. En un mot, nous n'avons pas respecté « le propos », ni des auteurs du jeu ni de Moorcock lui-même. Quant à Vincent, il fait un hommage à *Vampire : mascarade* et aux chats, en les parodiant simultanément dans un même jeu. Le contraste crée de l'humour. C'est le propos de *Cats : la mascarade*. Le propos de Vincent est bien distinct de celui de *White Wolf* ; à tel point que, même dans l'univers de *Vampire : la mascarade* avec le système de résolution de *Vampire : la mascarade*, *Cats : la mascarade* demeure un autre jeu. Pour Thomas Munier, c'est la même chose. Son propos est, entre autre, de montrer que la pénurie crée du drame et du jeu. Bien que *Millevaux* se déroule dans l'univers de Lovecraft, *Millevaux* n'est pas *L'Appel de Cthulhu*. Ce sont les propos de ces jeux qui font ces trois jeux.

⁷ Réf. La Cellule. Podcast JDR : Comment juger un jeu ? (à partir de 00 : 45 : 15)

Une note d'intention ne dessert jamais un jeu. Au contraire, sans elle, le jeu s'effondre. Les jeux sans note d'intention ne disent pas dans quelles directions les joueurs doivent créer. Ils ne disent pas quelle est la direction artistique qu'ils doivent suivre. Si, en tant que meneur de jeu, ou en tant que joueur, je change une règle du système et que celle-ci respecte encore le propos du jeu, alors je joue toujours à ce jeu, voire je suis en train de l'améliorer. Si je respecte le propos de *Mourneblade* et que, au cours de la partie, j'y ajoute des villes dans l'esprit du jeu, des personnages dans l'esprit du jeu, des règles dans l'esprit du jeu, je joue encore à *Mourneblade*.

Certaines critiques, plus subtiles que celle de Stéphane, prétendent que l'intention d'un jeu doit survenir dans celui-ci, sans qu'il soit nécessaire de la préciser par une longue note. Cela est tout à fait juste. Il n'est pas *nécessaire* de faire figurer la note d'intention, mais cela n'est pas incompatible avec le fait de la faire figurer, à la fin, ou au début de l'œuvre. Ce qui n'est pas *nécessaire* peut être enlevé ou ajouté sans que cela soit important. Donc, faire figurer une note d'intention dans un texte, ou pas, n'est pas une faute majeure. Ce n'est pas prendre son lecteur pour un imbécile, c'est au contraire faire preuve de sincérité et d'honnêteté à son encontre. En fait, c'est simplement un excès de clarté et de pédagogie.

Alors quel est le problème avec le propos ? Pourquoi le propos suscite-t-il un tel débat ? Ce que Stéphane Gallot juge néfaste pour *Monostatos*, c'est en réalité une ligne éditoriale qui serait défavorable au *produit-Monostatos*, non à l'*œuvre-Monostatos*. Le but ici n'est donc pas de proposer des jeux dont toutes les règles orientent clairement les parties, vers un effet donné. Le but est de pouvoir vendre un produit à un maximum de personnes. La note d'intention dérange, car elle désamorce la curiosité des joueurs et empêche l'achat des personnes qui ne l'aiment pas. Elle est défavorable à la vente du produit, telle une quatrième de couverture disgracieuse. Comment en est-on arrivé là ? Pour le comprendre, il faut faire une analyse historique peu reluisante pour les éditeurs de jeu de rôle.

Pendant plusieurs décennies, les créateurs de jeu de rôle, très inspirés par le jeu vidéo, ont cru que la finalité du jeu de rôle était d'être l'émulateur réaliste d'un autre monde. On a recherché un réalisme qui – comme l'a très bien souligné Frédéric Sintès – s'est avéré chimérique⁸. Certains rôlistes appellent ce réalisme « le simulationnisme⁹ ». C'est-à-dire la recherche du jeu de rôle comme simulation d'autres mondes.

Dans les années 80/90, on a cru pouvoir créer des systèmes de jeu génériques, pour jouer dans tous les mondes possibles. On pensait que le jeu de rôle était en compétition avec les jeux vidéo et les legos. Les auteurs de jeu de rôle pensaient qu'il suffirait de donner des briques à des gens pour qu'ils construisent ensemble de belles citadelles. On a cru qu'il suffirait de créer une physique (ou un moteur de jeu) pour engendrer des parties de jeu de rôle mémorables. Les systèmes de *GURPS*, le *Basic Role-Playing* de *Chaosium* ou le système du jeu de rôle *Rolemaster* ont servi à réaliser ces sombres desseins. Ce péché originel conduira inexorablement le jeu de rôle dans l'état lamentable où *La Forge* le trouvera une quinzaine d'années plus tard.

BURPS, la parodie de Julien Dupre, souligne, bien avant l'heure, très justement, le travers absurde de cette quête d'émulation d'un autre réel¹⁰. Car, en recherchant cet idéal, on a du même coup condamné tous les autres jeux de rôle possibles. Puisqu'un système générique permettait soi-disant de jouer à tout, les créateurs de jeu de rôle ont commencé à se défausser de leurs responsabilités d'auteur sur d'autres systèmes de jeu que les leurs. Ces auteurs ont progressivement cessé d'être des créateurs de jeux, pour devenir des créateurs d'univers. Se faisant, ils se sont défaussés de leur propos sur l'ensemble des meneurs de jeu du monde entier. C'était logique. En ne fournissant qu'un système de résolution et un univers, avec l'idée vague de la présence d'un meneur et de joueurs autour de la table, ils ont fait de chaque rôliste, le créateur de son propre jeu de rôle¹¹.

Il faut comprendre que le propos structure le système. Or, l'univers n'est qu'une partie d'un système. Si un auteur ne détermine que l'univers, et s'il laisse tout le

⁸ Réf. Limbic Systems. *Le réalisme est une chimère*.

⁹ Ce simulationnisme n'est pas le simulationnisme tel qu'il est décrit dans la théorie GNS.

¹⁰ Réf. La Cellule. *Podcast One Shot n°7 : BURPS*

¹¹ Réf. Le Blog de Sens. *Le Système du Jeu de Rôle*, billet daté du 13 Janvier 2012. La Cellule. *Podcast One Shot N°18 : Kuro*.

reste aux joueurs qui l'interprètent, alors le propos de la partie ne s'orientera pas vers les propos que l'auteur défend mais bien vers les propos habituellement défendus à cette table de jeu de rôle. On peut comparer cela au rôle des illustrations dans un jeu. Les illustrations orientent le propos d'un jeu, sans pour autant en déterminer la plus grande majorité. Il en va de même pour l'univers.

Ce qui touchait les auteurs a naturellement fini par toucher les joueurs. Pour les rôlistes, les jeux de rôle ont commencé à être réductibles à des univers, jouables avec n'importe quel système générique. Les systèmes de *Vampire* (le *storyteller system*) et de *Chaosium* écrasaient tout sur leur passage. (Je ne parle même pas des joueurs de *AD&D* qui, enfermés dans leurs donjons, ne voulaient plus en sortir. Et pour cause, *AD&D* demeurait finalement le jeu le plus fonctionnel du marché¹².)

Le cercle vicieux se mettait en place. Les auteurs qui proposaient des systèmes nouveaux savaient pertinemment qu'une grande majorité de rôlistes se contenterait de les survoler, sans jamais les utiliser. Sachant cela, ils inventèrent *la close d'indifférence de l'auteur à l'égard de ses règles*. En substance cette close dit : « *voici les règles que je vous propose pour mon jeu, mais vous êtes tout à fait libre de ne pas les utiliser* ». Cette close encouragea les rôlistes à ne pas utiliser les systèmes fournis avec les jeux, etc. etc. etc. Et c'est ainsi que l'on se mit à croire que le système était indépendant de l'univers. L'un et l'autre perdirent peu à peu toute leur importance.

Pire encore, chaque joueur de jeu de rôle commença à faire son petit système, dans son coin, en se contentant de l'appliquer à tous les univers qui passaient par là. Les rôlistes acceptèrent peu à peu d'acheter des jeux creux, des guides touristiques de l'imaginaire, des jeux sans système, des jeux sans jeu, uniquement pour leur univers et la beauté du livre lui-même. La relativité des systèmes condamna le livre de jeu de rôle à devenir progressivement inutile. Certains rôlistes cessèrent naturellement d'acheter du jeu de rôle. Les auteurs durent redoubler d'inventivité, pour fermer le moins de portes possibles, tout en proposant des univers inédits à leurs futurs joueurs et gagner des parts de marché qui se réduisaient comme peau de chagrin.

¹² Ron Edwards défend ce point à de nombreuses reprises sur La Forge. Réf. La Cellule. Podcast *One Shot N°28 : Dungeons and dragons Fourth edition avec Le Grümph*.

En France, cerise sur le gâteau, la dite « affaire Mireille Dumas » avait éclaté. Les éditeurs, contraints de produire des livres de plus en plus beaux pour des rôlistes de moins en moins nombreux, virent leurs couts de production exploser au moment même ou leur espérance de ventes chutait. Le modèle irréal du jeu de rôle le conduisait inexorablement à sa perte.

J'ai entendu un jour un rôliste dire la chose suivante sur une convention : « *Pourquoi achèterai-je le jeu de rôle Agone, puisque j'ai le roman à la maison et que je n'utilise que le système de Vampire pour jouer à tous mes jeux de rôle. Ah si ! Une raison peut-être : le livre est collector.* » Cette idée, je l'ai réentendue dans le plus inattendu des lieux, à l'officine du jeu de société, chez Tric Trac. C'est Monsieur Phal, lui-même, qui l'a soutenue sur notre podcast¹³. A force de vendre des non-jeux de rôle, on finit par ne trouver que des non-joueurs et, à la fin, ne demeure plus que les passionnés fétichistes des bases de jeu de rôle ; ces passionnés qui lisent encore, mais ne jouent plus depuis longtemps. C'est ainsi que se déroula, à mon sens, la crise du jeu de rôle. Les auteurs et les jeux, en voulant faire tout avec un jeu n'en firent plus rien.

Traumatisés par cette catastrophe économique, les acteurs du monde du jeu de rôle se sont mis à avoir peur des propos pour plusieurs raisons.

La première c'est que les propos rendent les jeux moins consensuels. Pour les raisons exposées ci-dessus, les éditeurs craignent de se retrouver prisonniers d'une niche. Risquer un propos explicite, c'est également risquer d'entrer en contradictions avec des pratiques établies de longue date, par des tables laissées depuis trop longtemps livrées à elles-mêmes.

La deuxième c'est que défendre un propos, c'est prendre le risque d'une nouvelle « affaire Mireille Dumas ». Les rôlistes ont passé tellement de temps à montrer qu'ils étaient inoffensifs ; passé tellement de temps à montrer que leur passion était sans danger ; tellement de temps à montrer que le jeu de rôle n'est qu'un jeu qu'ils

¹³ Réf. La Cellule. Podcast JDR : Tric Trac et le jeu de rôle.

craignent de faire des jeux bouleversants. « *Mais, si tu fais en sorte qu'il ne lui arrive rien... il risque de ne jamais rien lui arriver* » déclare Dory, dans le monde de Ném¹⁴. Elle aurait pu dire la même chose du jeu de rôle. Les rôlistes sont devenus leur propre caricature. Ils ont tellement intégrés les critiques de la société à leur rencontre qu'ils craignent, encore aujourd'hui, le retour d'un jeu dangereux. Ce dernier sujet fut particulièrement abordé avec *Sens*, dans plusieurs associations de France, notamment à Lyon. Wolion nous a offert un témoignage édifiant à ce sujet dans le podcast de La Cellule¹⁵.

En dernier lieu, le rejet du propos provient de la société moderne elle-même. Notre société oppose systématiquement l'effort au loisir, l'activité à la détente. De fait, aujourd'hui, après une bonne journée de travail, il est conseillé de déposer son corps devant un écran et, surtout, de reposer son esprit. Réfléchir, c'est fatiguant. Or, un propos peut facilement sortir le consommateur de sa zone de confort. Les jeux servent d'exutoires. Les jeux servent à jouer, à s'amuser, à se détendre, à s'endormir.

Mon expérience personnelle m'a montré que le respect du propos engendre la création de jeux de rôle plus aboutis, plus bouleversants, plus cohérents. C'est donc le propos qui m'inspire avant tout autre chose. Je crois que les propos des jeux devraient guider tous les auteurs.

A l'inverse, celui qui me dirait « *moi, j'ai écrit cela parce que j'aime le post apocalyptique* » ou « *moi, j'ai écrit cela parce que j'aime le jeu de rôle* », ou « *j'ai fait ce poème parce que j'aime la poésie* », celui qui me dirait cela, trahirait toute la superficialité de son travail. Pour écrire un poème, il ne suffit pas de maîtriser l'art de la poésie, encore faut-il avoir quelque chose à montrer, à travers ses poèmes. Pour faire une œuvre, il faut plutôt dire « *j'ai écrit un poème car je pensais que seule la poésie me permettrait de transmettre mon propos, cette expérience, cette émotion, etc.* ». Il en va de même pour le jeu de rôle.

¹⁴ Réf. *Le monde de Ném*. Pixar, 2003.

¹⁵ Réf. La cellule. Podcast n°12 : *Sens, un jeu dangereux ?*

Qu'est-ce que vous a apporté le fait de faire partie de Silentdrift ?

Sur *Silentdrift*, j'ai rencontré des amis, des gens avec lesquels je pouvais enfin échanger sur le jeu de rôle. Partout ailleurs, sur les forums, la plupart des gens me prenait pour un illuminé. A l'époque, considérer qu'un jeu de rôle puisse être une œuvre de philosophie semblait totalement déplacé. « *Le jeu, c'est pour jouer* » me répondait-on. « *Le jeu, c'est pour s'amuser !* » Oui ! Soit ! Mais nous n'avons pas tous la même façon de nous amuser. Comment s'amuse-t-on ? En se livrant à une compétition acharnée entre joueurs, avec des pizzas et des bières ? En construisant le plus beau drame possible, avec soin et sérieux ? En se posant des questions sur la nature de l'univers à trois heures du matin ? Me répondre que le jeu de rôle servait à s'amuser, c'était sous entendre que le jeu de rôle ne servait pas à réfléchir et que, par conséquent, *Sens* n'avait pas sa place parmi eux.

C'est Le Grümph (LG) qui m'a sauvé. Après lui avoir exposé *Sens Hexalogie* et mon problème avec le milieu du jeu de rôle, LG m'a immédiatement conseillé d'aller sur le forum *Silentdrift* afin que je puisse échanger avec Christoph Boeckle sur tous ces sujets. Selon lui, Artanis (le pseudo de Christoph à l'époque, en 2006) était le fer de lance d'une théorie nouvelle, appelée la *théorie GNS*. Pour moi, ces initiales ne signifiaient rien. Selon LG, Christoph était la preuve que je n'étais pas le seul à réfléchir aux problématiques du jeu de rôle. Il m'affirma que d'autres réfléchissaient déjà sur le sujet et que j'avais juste manqué de chance. Il avait totalement raison.

Je n'étais donc pas le seul à avoir identifié les problématiques du jeu de rôle classique, soulevées dans *Sens*. Sur *Silentdrift*, j'ai rencontré des gens (tout particulièrement Frédéric Sintès) qui considéraient le jeu de rôle comme un média à part entière, capable de produire des œuvres de réflexion et non plus *uniquement* des œuvres de divertissement. Par conséquent, sur ce forum, les développeurs ne craignaient pas de créer des œuvres de réflexion. Aucun d'entre nous n'avait à subir le mépris des autres, au contraire même, nous nous entraïdions.

Silentdrift était un forum mature qui s'inspirait de *La Forge*. Ce forum américain, administré par Ron Edwards, bénéficiait d'une règle qui devrait figurer sur tous les

forums et même sur les parvis de nos parlements européens : « *le principe de charité* ». Ce principe dit en substance : « *N'écoute pas ce que l'autre dit, écoute ce que l'autre veut dire. Considère ton interlocuteur comme quelqu'un d'intelligent et répond lui vraiment.* »

En général, sur les forums, les participants n'ont pas pour objectif de répondre aux autres. Ils veulent être aimés. Ils cherchent l'attention du plus grand nombre. De fait, leur but n'est pas de répondre aux autres, leur but est de poster un message qui sera lu et apprécié par une majorité d'internautes. Généralement ces participants sont appelés des « trolls ». C'est cette tendance que Mark Zuckerberg a su capter avec *Facebook*. L'internaute ne cherche pas à discuter, il veut être son avatar, mettre en avant son profil, pour devenir quelqu'un d'autre, une personne idéalisée, totalement contrôlée par son propriétaire. Le bouton « *J'aime* », sur *Facebook*, est le signe de cette tendance. La recherche du « *J'aime* » et son utilisation sur *Facebook* dévoile explicitement la recherche d'approbation, d'amour et d'attention attendus par les internautes. En fait, *Facebook* est un gigantesque jeu de rôle dans lequel chacun joue son profil. Je n'invente rien, Mark Zuckerberg lui-même l'affirme dans ses divers conférences sur le sujet.

A l'époque, sur les forums comme le *SDEN (Site de l'elfe noir)*, *Antonio Bay* ou *Casus No*, les personnes intelligentes avaient bien du mal à s'exprimer tant ce type de participants pullulaient. Et pour cause, les rôlistes sont hypersensibles à ce genre de pratiques puisqu'elles sont le fond de leur passion. Le jeu de rôle, c'est finalement rechercher à dire, autour d'une table, quelque chose que les autres vont aimer, apprécier, approuver et intégrer dans leur propre fiction. Cela peut également expliquer pourquoi les internautes rôlistes aiment tant les affaires autour de la *FFJDR (Fédération Française du Jeu de Rôle)*, les petites guerres entre associations et les petites histoires entre les auteurs. Elles leur permettent de devenir des personnages, des avatars, des profils.

Je ne vais pas m'éterniser plus longtemps sur ces points. Il y a trop à dire. Mais, aujourd'hui, je pense que *Facebook* a, en partie, vidé les forums de leurs trolls et qu'ils peuvent enfin redevenir plus constructifs. Pour autant, même à l'heure actuelle, sur un forum où le principe de charité n'est pas appliqué strictement par la modération, nous sommes tous tantôt trolls tantôt constructifs. C'est inévitable. Je

n'échappe pas à la règle et mon désir de reconnaissance – que je décrivais plus haut – a souvent dégénéré de la sorte sur les forums... mais jamais, ou très rarement, sur *Silentdrift*. Sur *Silentdrift*, le *principe de charité* nous préservait de cette attitude. Il a permis dès le départ de discuter constructivement de jeu de rôle. La modération stricte de Christoph Boeckle a permis aux auteurs de vraiment discuter entre eux. Sur un forum, comme dans un jeu de rôle, le système est important.

Silentdrift héritait également de *La Forge* un propos extrêmement fort : « *produire un jeu de rôle, ce n'est pas produire un univers, un système et un livre. Produire un jeu de rôle X, c'est d'abord rendre possible des parties de X.* » Ce principe met la partie au cœur de la création d'un jeu de rôle. Le rapport de partie, c'est-à-dire la façon dont la partie s'est déroulée, devient alors le cœur de l'analyse d'un jeu de rôle et du jeu de rôle en règle générale. Il n'est plus possible de seulement lire un jeu pour le comprendre. Pour le comprendre, il faut d'abord l'expérimenter.

La partie devient une expérience, au sens quasi-chimique du terme. Si un ensemble de règles donne toujours lieu à une partie de *X* que l'auteur juge satisfaisante, alors le jeu *X* est achevé. La construction d'un jeu, c'est donc l'expérimentation des effets produits par un ensemble de règles. Pour être certains qu'un jeu est fonctionnel, ces règles doivent être testées de nombreuses fois.

En tant qu'amateur de *Magic : l'assemblée*, j'aime comparer cette démarche à celle de la construction d'un deck (ou *deck building*). Un jeu de rôle est comparable à un deck et chaque règle est comparable à chaque carte de ce deck. D'abord, l'auteur a une idée de deck. Il veut que son deck produise un effet donné. Il va introduire dans son jeu les cartes qui donnent lieu à l'émergence des effets souhaités. Durant les premières parties, certaines cartes poseront des problèmes ou n'effectueront pas les effets attendus. Certaines cartes peuvent même entrer en contradiction les unes avec les autres. Les règles produites par chaque carte doivent converger vers un objectif commun. Elles doivent être en *synergie*. Ainsi, une règle qui s'insère bien dans un jeu rend ce dernier plus cohérent, plus apte à faire émerger les problématiques attendues par son auteur au cours de la partie. Evidemment, comme pour un deck dans un jeu de cartes, le seul moyen de savoir si le jeu est bien

fait, c'est d'effectuer de nombreuses parties. Plus le jeu tend à être abouti, plus il faut le tester, pour identifier les dernières règles problématiques.

Ainsi, *Silentdrift* et *La Forge* ont montré que faire un jeu de rôle, c'est produire un ensemble de règles en vue d'une partie. En d'autres termes, le jeu de rôle est une discipline expérimentale. Le *playtest* (la partie qui teste un ensemble de règles données) est central. Et, je crois que ce n'est pas un hasard si Ron Edwards est biologiste et si Christoph Boeckle est physicien. Comme tous les porteurs d'idées géniales, ces deux grands messieurs du jeu de rôle ont simplement importé dans un domaine particulier (le jeu de rôle) une démarche qui appartenait à un autre domaine d'étude particulier (la science expérimentale). Il fallait y penser.

Pour résumer, *Silentdrift* inspirait aux auteurs la démarche suivante :

- i) Tu dois avoir une idée de jeu.*
- ii) Tu dois faire des allers-retours entre la rédaction d'une règle et ses playtests.*
- iii) Si la règle donne lieu à des parties satisfaisantes alors tu peux publier la règle.*

Pour celui qui voudrait faire une analyse d'un jeu, *Silentdrift* était porteur du message suivant :

- i) Tu dois lire la règle du jeu (ou la base du jeu).*
- ii) Tu dois faire une partie du jeu en respectant les règles du jeu.*
- iii) Tu peux faire un rapport de partie, pour rendre ton jugement et permettre la discussion.*

Ces deux dynamiques sont complémentaires. Un auteur ne peut pas créer un jeu s'il ne joue jamais à d'autres jeux et s'il ne joue jamais à ses propres jeux. Ces règles paraissent évidentes. Les créateurs de jeu de plateau pourraient même trouver étranges que les rôlistes ne les découvrent que maintenant. Et pourtant, on entend encore parfois des meneurs dire qu'ils ne font que mener, des auteurs dire qu'ils ne font qu'écrire. Certains meneurs, comme Johan Scipion, par exemple, affirme même haut et fort, n'avoir jamais été joueur à d'autres jeux¹⁶.

¹⁶ Réf. Hugin et Munin. *Entrevue avec Johan Scipion*. Réf. *Terres étranges. Hotline, [Buzz] Sombre*.

Combien de critiques de jeu sont faites, dans le milieu du jeu de rôle, sans qu'aucune partie n'ait jamais été produite ? Combien de rôlistes croient que n'importe quel système peut s'adapter à n'importe quel jeu ? Combien de rôlistes croient qu'un jeu de rôle se joue nécessairement avec un maître de jeu et des joueurs, voire, avec des dés ? Combien d'auteurs croient que l'univers et le système sont deux choses différentes ? Encore une fois, combien de personnes collectionnent les livres de jeu de rôle, pour eux-mêmes, sans jamais produire des parties de ces derniers ?

Si l'on compare les propositions rôlistes francophones des années 90 jusqu'aux années 2000 et, globalement jusqu'à la création de *Silentdrift* et de *La Cellule*, on se rend compte rapidement qu'elles sont incompatibles avec les principes énoncés ci-dessus. Selon les rôlistes de ces années là, si je caricature un peu, on peut jouer au *Monopoly* avec les règles de *Jungle Speed* et, d'ailleurs, le *Jungle Speed* n'est pas un jeu de société parce qu'il se joue sans dé...

Pire encore, certains auteurs de jeu de rôle croient, encore aujourd'hui, qu'il n'est pas nécessaire de dire comment jouer à leur jeu ! Ils renvoient à la plaquette de la *FFJDR*. D'autres encore partent du principe que leur jeu, parce qu'il s'agit d'un jeu de rôle, tombera nécessairement entre les mains de joueurs de jeu de rôle. Le système classique, avec un maître de jeu et des joueurs, est donc devenu tacite. Durant les années 90-2000, le jeu de rôle est devenu une sorte de rituel qu'on pratique entre initiés... Il n'était même plus nécessaire de l'expliquer.

Et ces mêmes rôlistes s'étonnent que le jeu de rôle soit méconnu ? Je renvoie à mon article intitulé *le système du jeu de rôle*¹⁷. J'y explique que le système du jeu de rôle classique est en fait un système parmi d'autres. Selon moi, c'est le fait que le système du jeu de rôle classique soit devenu tacite qui a en partie causé « l'affaire Mireille Dumas » et qui a fait du jeu de rôle un loisir aussi méconnu du grand public.

Un jeu de rôle correct doit mener à des parties correctes. Cela signifie aussi qu'il peut être réduit à un ensemble de règles inscrites sur une base quelconque. Il n'est pas nécessairement un livre relié, écrit par un poète, avec 400 pages d'univers, des illustrations en couleurs, une couverture cartonnée, utilisant des figurines en plomb

¹⁷ Réf. Le Blog de Sens. « *Le Système du Jeu de Rôle* », billet daté du 13 Janvier 2012.

et des dés en or massif. Recentrer le jeu de rôle autour de la partie, c'est aussi dire qu'il n'est pas nécessaire que le livre soit beau pour que la partie soit belle. En d'autres termes, c'est déplacer les exigences des rôlistes de l'objet vers ce qu'il peut produire en terme de propos, d'expérience et de partie. Se faisant, en abandonnant ce que Fabien Hildwein nomme *le fétichisme de l'objet*¹⁸, on devient libre d'imaginer un jeu de rôle plus simple et moins couteux. Un jeu de rôle mieux adapté aux contraintes économiques actuelles. Car, les rôlistes, trop attachés à l'apparence des livres de jeu de rôle, font inconsciemment peser sur les éditeurs une pression insoutenable.

On en arrive à cette conclusion surprenante que la méthode, décrite par Christoph Boeckle à travers *Silentdrift*, était révolutionnaire car elle admettait que le jeu de rôle ne soit finalement qu'un jeu de société comme les autres, ni plus ni moins. L'une des choses essentielles que j'ai apprises sur *Silentdrift*, c'est qu'une règle doit être claire et conduire à des parties satisfaisantes pour tous. Une règle de jeu de rôle, comme celle d'un jeu de société, doit pouvoir être lue par ma grand-mère ou par Madame Michu qui toutes deux n'y connaissent rien.

Silentdrift était également un forum d'entraide mis en place pour des auteurs de jeux de rôle indépendants. La définition d'une publication indépendante a toujours été la même : « *un jeu est indépendant lorsque son concepteur en possède les droits d'auteurs et les droits de commercialisation*¹⁹ ».

Je n'ai jamais compris les raisons profondes qui motivaient Christoph à soutenir ce modèle particulier. Je crois qu'il était fasciné par Ron Edwards et par les jeux produits sur *La Forge*. Son but était simplement d'engendrer un courant similaire au sein de la francophonie. J'en veux pour preuve la gémellité presque totale entre *La Forge* et *Silentdrift*. Quand il lui devenait difficile de gérer une situation, il se retournait systématiquement vers Ron Edwards et le fonctionnement de *La Forge*.

¹⁸ Réf. Le CNJ (centre national du jeu). *Entretien avec Fabien Hildwein*.

¹⁹ Com. Cette règle inclut les jeux de rôle amateurs. Je ne la partage plus.

De fait, pendant toute son existence, *Silentdrift* n'a cessé d'évoluer vers une copie conforme de *La Forge*. Au départ, par exemple, il y avait une rubrique de théorie. Après avoir constaté que, comme sur *la Forge*, celle-ci ramenait beaucoup trop de débats stériles, elle fut, comme sur *La Forge*, fermée définitivement. En effet, dépourvus de rapport de partie, les participants ne s'entendaient sur aucun terme. En dépit du principe de charité, les querelles idéologiques étaient sans fin. Personne ne comprenait vraiment le sens des mots employés par les autres. Les pratiques de chaque rôliste étaient beaucoup trop singulières pour qu'ils puissent se comprendre, entre eux, sans rapport de partie. Christoph, comme Ron Edwards, obligea les débats à se recentrer autour des rapports de partie, afin que les termes soient contextualisés et mieux compris par l'ensemble des participants.

Je crois que Christoph aimait les productions indépendantes parce qu'elles produisaient, enfin, des jeux auxquels il aimait jouer. C'est tout. Était-ce la seule raison ? Je ne voulais pas m'y résoudre. Je voyais en Christoph un personnage politisé et un chef de file. Je me mis à penser que Christoph soutenait l'indépendance pour des raisons économiques, politiques et artistiques. Pour moi, *Silentdrift* devint un forum engagé, pour un modèle indépendant, contre le modèle éditorial dominant. Avec une posture complice, sans prendre la querelle trop au sérieux, j'ai cherché à m'opposer en m'opposant²⁰. Sur internet, dans mes podcasts, sur les forums, je me suis mis à militer et à communiquer sous la bannière *Silentdrift*. J'engageais derrière moi les auteurs qui évoluaient sur le forum, sans savoir que ceux-ci s'opposaient en partie à ma vision militante des choses. L'esprit de corps que j'essayais de mettre en place s'avéra finalement totalement illusoire²¹.

En faisant de *Silentdrift* une bannière, je contredisais l'indépendance de ces participants. Christoph ne voulait pas que *Silentdrift* devienne un label. Bien au contraire, il voulait que *Silentdrift* demeure un lieu de rencontre sans préjugé idéologique, finalité politique ou artistique. Ainsi que Ron Edwards, il voulait que les jeux, seuls, montrent la pertinence du système mis en place.

Ma communication tonitruante eut des effets positifs et des effets négatifs. Elle amena incontestablement de nouvelles personnes sur *Silentdrift*. Elle braqua les

²⁰ Réf. La Cellule. *Podcast JDR : Les éditeurs sont-ils méchants.*

²¹ Réf. La Cellule. *Podcast JDR : Le Jeu de Rôle Indépendant (Vol. 2)*

éditeurs en même temps que les projecteurs sur l'ensemble de nos productions. Le succès des traductions, effectuées par *La boîte à Heuhh* et *Narrativiste.eu* est, je crois, en grande partie dû à *Silentdrift* et, plus encore, aux nombreux podcasts de *La Cellule*. A ce sujet, Ludovic Papaïs, le propriétaire de *la boîte à Heuhh*, nous a de très nombreuses fois remercié, notamment dans ses commentaires laissés sur *Casus No* ou sur *le blog de La Cellule*.

En parallèle, Christoph dut, sans aucune motivation, débattre de la place de l'indépendance en francophonie. Il commença à recevoir des mails prônant la vanité de mes arguments militants. Comme s'ils répondaient à mes provocations, quelques éditeurs voulurent même placer certaines de leurs productions parmi les rubriques indépendantes de *Silentdrift*. Les éditeurs francophones contenaient de nombreuses autoéditions. Fallait-il les considérer comme des productions indépendantes ?

Si l'on se fiait à la définition stricte de *Silentdrift*, presque toutes les publications des éditeurs français, en vertu de leur petite taille, paraissaient indépendantes. *La Forge* se distinguait très bien comme contre-modèle, aux Etats-Unis, au pied de géants tels que *Hasbro*. Mais, en France, en opposition au *Septième Cercle*, aux *XII Singes* ou à *John Doe*, dans un modèle soumis à l'exception culturelle française, mes arguments militants ne fonctionnaient plus²².

La Forge fut clôturée définitivement par Ron Edwards, jugeant qu'elle avait atteint son but initial. Pris dans sa thèse et dans de nombreux conflits personnels, en partie à cause de mes engagements politiques excessifs, Christoph se fatigua et *Silentdrift* fut fermée. J'en porte, je pense, une partie de la responsabilité.

Chaque indépendant à sa propre vision de l'indépendance. Soit. Je ne peux plus parler des indépendants comme s'il s'agissait d'un groupe homogène au sein du jeu de rôle. L'indépendance ne mérite pas qu'on la défende pour elle-même... Sans doute... On voudrait m'en convaincre, en tous cas. Mais alors, si cela est vrai, si l'indépendance n'est pas une structure qui encourage la création de bons jeux de rôle, alors pourquoi les meilleurs jeux produits en France, ces dernières années, sont-ils tous, selon moi, des jeux indépendants, ou des jeux d'auteur ? Cela n'a très

²² Réf. *La Cellule. Podcast JDR : le rôle de l'éditeur, la vision de Sébastien Célerin ; Podcast JDR : Les éditeurs sont-ils méchants ; Ecuries d'Augias : un éditeur indépendant ?*

certainement rien à voir avec l'indépendance. De même, le fait que les jeux vidéo les plus innovants soient, pour une écrasante majorité des productions indépendantes, n'est probablement que pure coïncidence. C'est, sans nul doute, ma mauvaise foi légendaire qui...

Tant que les éditeurs de jeu de rôle français sont petits, les arguments tenus contre mon militantisme par Sébastien Célerin, Fabien Deneuve, Ludovic Papaïs ou Yann Lefèvre²³ sont parfaitement corrects. Mais le but d'un éditeur n'est-il pas d'éditer et de vendre pour continuer à le faire ? Lorsque le jeu de rôle sera devenu un loisir de masse, grâce à la nouvelle génération de rôlistes²⁴, les éditeurs sauront-ils rester aussi « gentils » qu'ils se décrivent jusqu'à maintenant ? Nous verrons...

Quoi qu'il en soit, on n'a pas fini de m'entendre à ce sujet sur *Le Blog de La Cellule*. Ce débat sur le meilleur cadre, quant à la production d'une diversité d'œuvres en matière de jeu de rôle, ne fait que commencer. Grâce à *La Cellule*, je peux maintenant produire mon militantisme sans engager qui que ce soit. Les podcasteurs viennent librement, leurs propos sont libres et n'engagent qu'eux. Les auditeurs jugeront. Je les sais fidèles et attentifs. Nous pouvons leur faire confiance, ils liront les jeux. Ils joueront aux jeux et ils sauront faire les critiques qui s'imposent aux indépendants comme aux éditeurs traditionnels. C'est ainsi que, finalement, après m'être écarté du chemin, je rejoins entièrement Christoph, Fabien et Frédéric : *seuls les joueurs trancheront les débats. Seuls les jeux feront la différence*. Cette histoire, l'histoire de mes débuts d'auteur indépendant enragé et engagé – quelque peu romancée dans ce texte – est pour moi l'héritage majeur que je conserve et que je conserverai *toujours* de mon passage sur *Silentdrift*.

Frédéric Sintès, Christoph Boeckle et Fabien Hildwein m'ont également permis de penser le jeu de rôle autrement. Ils ont ouvert des voies qui m'étaient inconnues. Ils

²³ Réf. *La Cellule. Podcast JDR : le rôle de l'éditeur, la vision de Sébastien Célerin. Podcast JDR : Les éditeurs sont-ils méchants ? Podcast JDR : Les écuries d'Augias, un éditeur indépendant ?*

²⁴ Com. Oui, beaucoup dirait que je suis très optimiste à ce sujet, mais quand je vois les statistiques de *La Cellule*, j'ai de très bonnes raisons de croire que le nombre de rôlistes va exploser dans les 20 prochaines années.

m'ont présenté des jeux étrangers qui ont su me tirer de mon sommeil dogmatique. Frédéric Sintès m'a fait vivre ma première partie de *Dogs in the Vineyard*²⁵ ; Christoph Boeckle ma première partie de *Breaking the Ice*²⁶ et de *Polaris*²⁷.

Je croyais connaître le jeu de rôle, mais, en réalité, je ne connaissais que le jeu de rôle classique, avec un meneur et des joueurs. Bêtement, je croyais qu'il s'agissait du seul jeu de rôle possible... Ce n'était que la partie émergée de l'iceberg. J'ai dû repartir à zéro, revoir toute ma pratique et ma pensée à l'égard du jeu de rôle.

Par conséquent, de *Silentdrift*, je retiens aussi que, pour présenter une théorie, il ne faut pas seulement écrire des articles à son sujet. Il faut qu'une théorie soit féconde et qu'elle produise des jeux meilleurs que les théories concurrentes. Il faut produire des jeux, tester des jeux différents, jouer, encore et encore, pour comprendre des éléments théoriques et les utiliser au mieux pour sa propre production. Les jeux d'un théoricien parlent bien mieux que lui. Encore une fois, les arguments d'une théorie ce sont les jeux qu'elle produit. Or, force est de constater que *La Forge* a de très bons arguments.

On pourrait attendre d'un ancien membre du forum *Silentdrift* qu'il soit en mesure d'employer correctement les concepts forgiens. Seulement voilà, moi, en matière de théorie forgiennne, je fais – j'ai toujours fait – office de cancre sur *Silentdrift*. Je n'ai jamais vraiment compris le *Big Model*²⁸. Les concepts forgiens sont toujours restés, pour moi, très obscurs. A chaque fois que je me risquais à une explication, ou que je glissais l'un de ces concepts dans une phrase, Christoph et Frédéric sortaient la baguette, me flanquaient le bonnet d'âne et m'envoyaient réviser quelques articles auprès du radiateur ou, pire, près de la cheminée. Mais quelle aventure intellectuelle ! De courir après cette théorie, au fil de nos soirées endiablées et au cœur de nos parties de jeu de rôle, demeurait pour moi la source d'une grande jubilation. Ce sont ces instants de réflexion mémorables et magiques que je tente de partager aujourd'hui avec les auditeurs de *La Cellule*.

²⁵ *Dogs in the Vineyard* de Vincent Baker. 2004

²⁶ *Breaking the Ice* de Emily Care Boss.

²⁷ *Polaris* de Ben Lehman.

²⁸ Réf. La Cellule. « *Podcast HS : Big Model* »

Peu à peu, j'ai appris à ne plus utiliser les concepts de *La Forge*, pour éviter de rentrer dans des confrontations stériles avec les experts de la théorie. Je retiens quand même de *Silentdrift* quelques notions mal comprises, comme la notion de *contrat social*, le *principe de Czege*, le *théorie du truc impossible avant le p'tit dèj*, la notion de *proposition créative*, le concept de *couleur* et le sens de chaque terme caché derrière les initiales *GNS*²⁹ (ce n'est finalement qu'une infime partie du *Big Model*). Ce n'est pas grand-chose, mais il vaut mieux être le cancre parmi les spécialistes d'une théorie que le professeur d'une légion d'imbéciles. Je peux dire que mon stage sur *Silentdrift* m'a apporté des concepts forgiens et – ce qui est beaucoup plus important – une conception forgienne du jeu de rôle.

Par la suite, nos discussions autour des termes de *La Forge* ont donné lieu à de nouveaux concepts. Par exemple, la notion de *résistance asymétrique*, théorisée par Frédéric Sintès³⁰, est inspirée de la théorie forgienne ainsi que de ma théorie wittgensteinienne du jeu de rôle classique (comme *Monde contre Volonté*³¹). La *résistance asymétrique* développe l'idée que la réalité n'est rien d'autre que l'ensemble des éléments qui résistent à la volonté des joueurs. En faisant le catalogue des différentes *résistances asymétriques*, Frédéric Sintès ouvre des portails vers d'innombrables univers. Au sein d'un système, l'univers devient un ensemble de règles conçues en vue de résister aux actions des joueurs. Il montre que – contrairement à une idée reçue – la description d'un univers n'est jamais neutre. Elle dépend de ce que l'auteur attend des joueurs. Ainsi, par exemple, si l'univers d'*AD&D* contient des monstres, c'est en vue d'un défi pour les futurs aventuriers.

Dans le cadre de cette théorie, Fabien Hildwein a beaucoup aidé à conceptualiser le mécanisme de la *rétenion/fascination*. Quelques mois plus tard, Fabien montrera la pertinence de cette résistance en montrant que la *rétenion/fascination* est

²⁹ Com. GNS (Gamism, narrativism, simulationism). Théorie GNS sera transformée plus tard en *step on up !*, *story now* et *the right to dream*. Ces termes moins ambigus permettront d'éviter les contre-sens à leur sujet.

³⁰ Réf. Limbic Systems. *La Résistance asymétrique* par Frédéric Sintès.

³¹ Réf. Sens. *Sens Renaissance ; Sens Mort ; Sens Néant* et *Le Monde Logique*. Réf. La Cellule. *Joueur, Personnage et Simulacre*. Réf. Limbic Systems *La Volonté et le Monde*.

pleinement à l'œuvre dans *Sens Hexalogie*³². Selon lui, elle explique en grande partie le succès du jeu. Il mettra bientôt la *réretention/fascination* au cœur d'un autre jeu de rôle nommé *Sphynx*. En le testant sur La Cellule, à deux reprises, nous avons pu constater, une fois encore, la fécondité de la théorie de la *résistance asymétrique*³³.

Il en va de même pour la *synesthésie*, conceptualisée, elle aussi, par Frédéric Sintès³⁴. C'est un concept qui émerge de rapports de parties et de discussions silendriftiennes, privées ou publiques, autour des mécanismes d'immersion présents dans *L'Appel de Cthulhu*, dans *Sens*, dans les *Cordes Sensibles*, dans *Prosopopée* et, surtout, dans *Dogs in the Vineyard*. La synesthésie a lieu lorsqu'un personnage et le joueur qui l'interprète ressentent, l'un et l'autre, des sentiments de même type mais pas de même intensité. Si le personnage a peur de mourir et que, au même instant, le joueur qui l'interprète craint de rater son jet de dés, on dit alors qu'il y a synesthésie entre le joueur et son personnage. La synesthésie est donc une affaire d'enjeux. Ici, le personnage a pour enjeu de survivre, tandis que le joueur a pour enjeu de réussir son jet de dés. Le joueur craint quelque chose, alors que son personnage est effrayé à l'idée de mourir. Ces deux enjeux parallèles provoquent tous deux de la peur mais l'intensité de cette peur n'est pas la même.

J'ai pris l'exemple de la peur, mais tous les sentiments peuvent faire l'objet d'une synesthésie. Grâce à la théorie de Frédéric Sintès sur la synesthésie, il est maintenant possible de mieux comprendre la génération des émotions autour d'une table de jeu de rôle. La compréhension du fonctionnement de la synesthésie permet de mettre en place, dans un système de jeu, des mécaniques qui sont favorables à la transmission d'émotions fictives vers des joueurs réels. En encourageant des dynamiques synesthésiques, on peut favoriser l'immersion des participants et faire émerger en eux certains types d'émotion. A mon sens, cette théorie déjà extrêmement féconde n'en est qu'à ses balbutiements.

³² Com. Dans son prochain jeu, *Sphynx*, Fabien Hildwein révélera une grande partie du potentiel créatif de cette résistance.

³³ Réf. La Cellule. *Podcast Playtest N°3 : Sphynx*.

³⁴ Réf. Limbic Systems. *La Synesthésie et Retour sur la synesthésie* par Frédéric Sintès.

Je n'ai cité que quelques concepts. J'aurais pu aussi présenter la *réification*³⁵, le *positionnement*³⁶, l'*approbation*, la *récompense*, le *don*³⁷, le *jeu comme liberté de mouvement*, etc. Tous ces concepts théorisés par Frédéric Sintès ont pour origine nos discussions sur *Silentdrit*. Tous ces concepts – qu'ils soient forgiens ou silentdriftiens – permettent de mieux comprendre les dynamiques que l'on cherche à mettre en place dans une partie de jeu de rôle. Ils permettent également de parler des rouages d'un système pour orienter les joueurs vers des effets et des créations particulières. Ce sont des éléments de gamedesign féconds.

En résumé, *Silentdrift* m'a apporté des amis (en particulier Frédéric Sintès, Fabien Hildwein et Christoph Boeckle) ; un principe de communication et d'entraide (*le principe de charité*) ; une vision expérimentale du jeu de rôle ; un vaste élargissement de ma vision du jeu de rôle en me faisant tester des jeux non-classiques (tels que *Dogs in the Vineyard*, *Breaking the Ice* et *Polaris*) et, enfin, des concepts forgiens et silentdriftiens (en majorité sintésiens) pour réfléchir et penser les mécanismes du jeu de rôle.

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

Le système de jeu est l'ensemble des règles qui s'appliquent aux participants. Ces règles ont pour objectif de dire quel participant fait quoi, quand et comment. Le système d'un jeu X produit donc un ensemble de contraintes qui orientent les joueurs vers une partie de X. Le système donne à chacun des droits et des devoirs pendant la partie. La plupart du temps, ces contraintes offrent un espace de créativité pour chaque joueur.

Le système d'un jeu doit être décrit clairement dans la règle de ce jeu. Le contenu de cette règle doit être présenté de manière à ce que chaque personne, avant la

³⁵ Réf. Silentdrift. *La Réification (exploiter les règles de Sens à 200%)*. Réf. Sens. *Le Monde Logique*.

³⁶ Réf. Limbic Systems. « *Le positionnement. Qu'est-ce que c'est ?* »

³⁷ Réf. Limbic Systems. « *Motiver un joueur à adopter un comportement donné* »

première partie, puisse dire si – oui ou non – elle souhaite participer à ce jeu. Tant que l'on accepte les règles du système de *X*, on joue à *X*.

Le jeu de rôle est un jeu. Le système d'un jeu de rôle tombe sous la définition ci-dessus. Cependant, en plus de ces propriétés, le système d'un jeu de rôle dispose de quelques spécificités.

Dans le cadre spécifique du jeu de rôle, le système d'un jeu de rôle *X* doit conduire à l'élaboration d'une partie du jeu de rôle *X*. Dans le cadre d'une partie de jeu de rôle, les droits et les devoirs des participants conduisent à la création d'un contenu fictif, malléable par ces derniers. Par conséquent, certaines règles du système d'un jeu de rôle doivent donner aux participants des responsabilités³⁸ sur les propriétés de certains éléments fictifs décrits au cours de la partie. De plus, chaque joueur doit avoir la responsabilité d'un ou de plusieurs personnages fictifs.

Au sujet de cette définition, on me pose souvent la question suivante : « *à partir de combien de règles non-respectées cesse-t-on de jouer à un jeu donné ?* ». Je réponds qu'il s'agit-là d'un paradoxe sorite. Cette question revient à se demander : « *combien de cheveux faut-il sur la tête d'un homme, pour que celui-ci cesse d'être chauve ?* » Un ? Deux ? Trois cheveux ? A partir du combienième cheveu l'homme cessera-t-il d'être chauve pour devenir un authentique chevelu ? Cette question n'a pas de sens. Selon moi, accepter une large majorité des règles du système de *X*, tant que l'on respecte le propos de *X*, c'est encore jouer à *X*.

Par ailleurs, le système comme « *ensemble des règles du jeu* » et le système comme « *ensemble des règles acceptées par les participants lors d'une partie de ce jeu* » constituent deux ensembles plus ou moins distincts. Pour autant, selon moi, les deux ensembles doivent tendre l'un vers l'autre. Autrement dit, si le jeu est bien fait, les participants autour de la table doivent tendre vers l'acceptation de la totalité des règles du jeu. En d'autres termes, plus le jeu est bon, plus les joueurs en acceptent les règles.

³⁸ Com. Frédéric Sintès, Fabien Hildwein et moi-même employons parfois aussi le concept d'*autorité* ; on dit alors que le joueur *a l'autorité* sur tel ou tel élément.

A ce sujet, j'ai appris très récemment, au cours d'une conversation avec Christoph Boeckle, que *La Forge* distinguait « *l'ensemble des règles* » et « *le système* » comme deux entités distinctes. Pour les forgiens, *l'ensemble des règles de X* est inscrit dans la base de *X*, tandis que *le système* ne contient que les règles acceptées par les participants pendant une partie de *X*. Ainsi, au cours d'une partie de *L'Appel de Cthulhu*, si les personnages fictifs, interprétés par les joueurs, vivent en 1920, l'ensemble des règles qui concernent les armes disponibles en 1980 ne fait pas partie de leur *système*. En revanche, il fait partie des *règles inscrites dans la base*.

La distinction nécessaire, opérée ici par *La Forge*, est utile pour comprendre la manière dont les règles se mettent en place au cours d'une partie de jeu de rôle. Elle permet de répondre très précisément à la question qui m'est régulièrement posée. Je peux alors dire que, de toute façon, dans une majorité de parties, nous n'utilisons réellement qu'une minorité des règles. Je peux donc désamorcer le paradoxe sorite en disant que cette question ne se pose pas en ces termes.

Néanmoins, je trouve que les termes employés par *La Forge* sont malheureux et confus, dans le lexique francophone actuel. S'ils étaient employés tels quels en français, ils créeraient plus d'incompréhension que de clarté. Peut-être ces concepts ont-ils du sens en anglais, aux États-Unis, mais, en France, ils feront – j'en suis sûr – office de faux-amis. Ils ajouteront de l'obscurité à ce que les francophones appellent déjà le système. La distinction est très intéressante mais il faut en changer les termes pour qu'elle fasse sens en français. Personnellement, si je veux distinguer les deux ensembles en question, je dirais que l'un est *le système de jeu* (le système décrit par la base) l'autre est le *système utilisé* (l'ensemble des règles du système utiles au cours d'une partie spécifique). Je ne dirai jamais que le système n'est *que* ce que les joueurs acceptent au cours de la partie, ce serait contre-intuitif avec l'avancée actuelle des recherches en français.

Comment définissez-vous le roleplay ?

Pour un joueur qui interprète un personnage, « *faire du roleplay* » signifie prendre le soin d'interpréter ce personnage de façon adaptée, c'est-à-dire cohérente avec les

propriétés du personnage telles qu'elles ont été définies en amont, par les joueurs autour de la table, par le joueur qui l'a créé ou par la base du jeu.

On peut faire plus ou moins de roleplay. Lorsqu'on fait beaucoup de roleplay, on peut aller jusqu'à incarner physiquement un personnage, à la façon d'un acteur de théâtre ou de cinéma. Mais on peut aussi faire du roleplay en se contentant de décrire simplement des actions appropriées aux différentes propriétés du personnage.

*Est-il nécessaire de faire du roleplay pour être rôliste ? Ah putain ! Ouais ! C'est essentiel ! Quelle différence y a-t-il entre le bon et le mauvais rôliste ? Ah ! On l'attendait celle-là. D'abord, il y a le mauvais rôliste. Le mauvais rôliste, il fait du roleplay. Bon. Il joue... *hip*... C'est un mauvais rôliste... Alors que, le bon rôliste, il fait du roleplay... mais... bon... *hip* C'est un bon rôliste, quoi...*

S'il est si facile de paraphraser ce célèbre sketch des Inconnus, en parlant de la place du roleplay dans le jeu de rôle, c'est parce que le roleplay est un mot-valise. Or, dans cette valise, les rôlistes mettent beaucoup trop de leurs affaires personnelles. Chaque rôliste a sa propre vision du roleplay. Chaque rôliste attend des joueurs un roleplay différent. Du coup, attendre d'un joueur qu'il fasse du roleplay ne veut strictement rien dire. Le rôliste qui demande de faire du roleplay à sa table ne dit rien de son niveau d'exigence. Autrement dit, parler simplement de roleplay n'a pas de sens.

S'il ne décrit pas explicitement les comportements attendus par ces participants, un jeu doit éviter d'utiliser le terme « *roleplay* ». Le système doit aussi prévoir un ensemble de récompenses qui viendra encourager les joueurs à effectuer l'interprétation demandée. Si les joueurs ne sont pas récompensés pour leurs différents niveaux d'interprétation, et si ces différents niveaux ne sont pas clairement décrits, alors cette notion demeurera vague et elle contribuera à susciter des conflits entre les participants.

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

Je suis, depuis peu, convaincu qu'un rôliste qui parle de *la* fiction créée au cours d'une partie de jeu de rôle – comme je peux moi-même le faire très souvent – commet un abus de langage. Cet abus de langage nous conduit à nous poser de mauvaises questions, notamment au sujet de la légitimité de notre média. La question posée ci-dessus me donne l'occasion d'exposer ma théorie à ce sujet. Cette dernière devrait lui donner une réponse définitive.

La fonction d'un jeu de rôle est de créer une partie, au cours de laquelle émergera de la fiction. En revanche, une partie de jeu de rôle ne produit pas *une* fiction. L'idée qu'une partie de jeu de rôle produise *une* fiction est une illusion rétrospective. Nous avons l'impression qu'une partie de jeu de rôle produit *une* fiction car nous reconstruisons *a posteriori* une histoire cohérente à partir des divers instants fictionnels que nous avons vécus pendant la partie. Des illusions de ce type se produisent lorsque nous nous éveillons au cours d'un rêve. Une fois éveillés, nous reconstruisons nos rêves. Très souvent, nous leur octroyons une continuité narrative dont il ne disposait absolument pas lorsque nous dormions.

Si on se contente d'observer uniquement *la* fiction – cette soi-disant fiction créée au cours d'une partie de jeu de rôle, celle dont je conteste l'existence – on pourra toujours croire qu'un autre média aurait pu créer exactement la même. Cette vision conduit certains rôlistes à penser que le jeu de rôle ne produit pas de fictions originales. D'autres croient, à tort, pouvoir figer leur campagne de jeu de rôle dans un roman, dans un film et, plus encore, dans un jeu-vidéo. Mais cela est strictement impossible. Tout au plus pourront-ils créer une autre fiction grandement inspirée de leurs anciennes parties de jeu de rôle.

Il n'existe aucune série-télé dans laquelle chaque téléspectateur perçoit des formes différentes pour chaque objet à l'écran ; aucune pièce de théâtre dans laquelle le visage d'un même acteur n'a pas les mêmes traits ; aucun jeu vidéo pour lequel l'architecture d'une même cité est différente quelque soit le joueur qui l'arpente ; aucun roman écrit simultanément par chaque lecteur ; etc. Les autres arts

n'engendrent pas des objets comparables au *contenu fictionnel malléable* produit dans le cadre d'une partie de jeu de rôle.

Le principe même d'une fiction c'est d'être partageable. Le livre, la peinture, la bande dessinée, le film, le poème et le jeu vidéo sont des entités qui fixent leur fiction sur le papier, sur la toile ou sur l'écran. Cette fixation laisse assez peu de place à l'intervention du lecteur ou du spectateur. Le lecteur est, pour ainsi dire, très éloigné du processus créatif qui engendre l'œuvre. Il peut encore interpréter la fiction, mais il ne peut presque plus intervenir sur elle. Il est déjà trop tard, l'essentiel est déjà scripté.

Au cours d'une partie de jeu de rôle, c'est tout l'inverse qui se produit. L'auteur d'un jeu de rôle crée les conditions de la réalisation d'une autre œuvre événementielle : la partie. Au cours de cet événement, en vertu de la définition actuelle du jeu de rôle, nous savons déjà que de la fiction sera produite par des joueurs jouant à ce jeu. Nous savons qu'une partie engendrera un Instant de créativité, lui-même décomposé en d'innombrables Instants de créativité. Cependant, rien ne laisse penser qu'une partie créera *une* fiction.

Pour s'en convaincre, imaginons la chose suivante : à la fin d'une partie de jeu de rôle, je demande à chaque joueur d'écrire le roman qui correspond à la partie qu'il vient de vivre. Chaque joueur s'exécute. Plus tard, un inconnu lit le roman du premier joueur. Il s'écrie « *Ah ! Voici la fiction que vous avez produite !* ». Puis, on lui fait lire le roman écrit par le deuxième joueur. Soudain, il s'écrit : « *Mais non ! ça ne s'est pas passé comme ça. Le premier livre était formel sur ce point !* ». Puis le troisième vient encore contredire Les deux autres. Cette personne a-t-elle raison de se révolter contre les déclarations de l'un de ses livres ? Non. A vrai dire, elle aurait le droit de rejeter tous ces livres, ou aucun. Lequel de ces trois livres décrit la fiction ? Tous et aucun. La pensée de Jésus de Nazareth – s'il a existé – ne se laisse pas décrire par l'ensemble des Evangiles. De même, la pensée de Socrate se distingue clairement de celle du « Socrate » décrit par Platon et ses autres disciples.

Nul ne sait vraiment quelle fiction a été créée pendant une partie de jeu de rôle. En fait, une partie de jeu de rôle ne produit pas *une* fiction, elle produit *de la* fiction. Elle produit, à la fois, une fiction différente pour chaque participant et, au même

Instant, un *contenu fictionnel malléable*, plus ou moins partagé par l'ensemble de ces derniers. Les rôlistes ont pris ce *contenu fictionnel malléable* pour *une* fiction créée. Prise séparément, l'une des trois fictions romancées par nos trois joueurs ci-dessus et ce *contenu fictionnel malléable* se ressemblent beaucoup. Du coup, on a cru que *la* fiction était *le contenu fictionnel malléable*. Lorsqu'on les pense tous deux, en dehors de la partie de jeu de rôle, cela semble pertinent. Mais nous allons voir que ce *contenu fictionnel malléable* n'a rien à voir avec *la* fiction fantasmée par les rôlistes. Ces deux entités ont, en fait, des différences essentielles.

Qu'est qu'une partie de jeu de rôle ? La partie de jeu de rôle est un événement qui crée des moments de créativité dans le cadre d'un système de jeu. La partie de jeu de rôle crée des Instants qui ne se laissent fixés sur aucune page ou sur aucun écran. La partie est, par essence, éphémère et évanescente. Je dis bien « *par essence* » car si une partie de jeu de rôle était obligatoire et durerait pour toujours, nous la nommerions « la vie » et nous cesserions de la considérer comme un jeu. Quant à ses auteurs, nous pourrions les nommer « les dieux ».

Morgane R. et Maxime V. aiment comparer leurs parties de jeu de rôle à des mandalas élaborés pour un seul Instant. Au sein du culte hindouiste, les mandalas sont des représentations circulaires dessinées à l'aide de minuscules grains de sable. Au terme de leur œuvre, les artistes soufflent sur le sable détruisant par là-même le fruit de leur art. Cette œuvre ne sera plus jamais accessible. Selon Maxime et Morgane, il en va de même pour les Instants magiques créés au cours d'une partie de jeu de rôle. Les Instants qu'ils cherchent à dépeindre métaphoriquement sont précisément le *contenu fictionnel malléable* créé dans le cadre d'une partie de jeu de rôle.³⁹

Ces Instants magiques peuvent-ils être partagés ainsi qu'une fiction ? La première réponse qui vient à l'esprit est celle de l'enregistrement. On pourrait croire qu'il suffit simplement d'enregistrer une partie de jeu de rôle pour en transmettre la magie. C'est un peu ce qu'essaie de faire Thomas Munier avec les podcasts intitulés :

³⁹ Réf. La Cellule « *Podcast JDR : Quand il y a 2 maîtres de jeu (47 : 30)* »

*Magnéto Jeu de Rôle*⁴⁰. Il enregistre des parties, en espérant pouvoir les partager intégralement avec des auditeurs. Il partage tout ce qui s'est dit au cours de la partie mais il ne partage pas le *contenu fictionnel malléable*. En effet, le propre de ce dernier c'est d'être *malléable* par les participants. Or, ceux qui écoutent le podcast n'y ont pas accès car ils n'ont plus la possibilité d'avoir un impact sur ce *contenu*.

On me répondra qu'écouter un podcast Outsider de ce type revient à assister à une partie de jeu de rôle. Or, quiconque a déjà assisté à une partie de jeu de rôle, sans y jouer, a parfois vibré en même temps que les gens qui y jouaient. Ces gens qui ont assisté à la partie ont donc parfois eu accès à ces Instants magiques. C'est normal. Lorsqu'on assiste à un événement, on en fait partie. Donc, à tout moment, notre volonté peut influencer sur le cours des choses. Celui qui assiste à une partie de jeu de rôle peut, tout à coup, se lever en criant « *Vas y frappe le !* » et donc influencer le *contenu fictionnel malléable* de la partie.

On observe le même phénomène chez les supporters dans le cadre d'un match. En effet, le supporter croit avoir une influence sur le résultat du match en cours. Des études ont montré que, même devant la télévision, les supporters croient que leur volonté influence le match en cours. C'est la magie du sport ! On sait aussi qu'un supporter prend beaucoup moins de plaisir à regarder un match enregistré, et ce, même s'il n'en connaît pas l'issue. En effet, l'événement s'étant déjà produit, il ne croit plus que sa volonté soit en mesure d'en influencer le résultat. En un sens, l'enregistrement est mort car ma volonté ne peut plus s'incérer dans l'événement enregistré.

Le supporter qui assiste au match est dans la position du joueur qui assiste au jeu de rôle. Le supporter qui regarde un match enregistré est dans la position de l'auditeur d'une partie enregistrée. Le premier joueur a faiblement accès au *contenu fictionnel malléable* (il est à côté de l'événement). L'autre n'y a pas accès du tout (il est en dehors de l'événement). En résumé, celui qui joue au jeu de rôle a intégralement accès au *contenu fictionnel malléable*. Celui qui assiste a faiblement accès au *contenu fictionnel malléable*. Enfin, celui qui écoute une partie enregistrée n'a pas du tout accès au *contenu fictionnel malléable*.

⁴⁰ Outsider. Blog de Thomas Munier.

Maintenant revenons au podcast *Outsider Magnéto Jeu de rôle*. Est-ce qu'il ressort de ces enregistrements quelque chose comme *une* fiction ? Non plus, si ce n'est, encore une fois, celle que l'on reconstruit après avoir écouté le podcast (illusion rétrospective à nouveau).

Imaginons quand même que je veuille supprimer tous les moments d'hésitations, pour ne garder que les faits qui se sont produits dans cette soit disant fiction. J'isole ces faits. Pour faire ce découpage, je pars du principe que je ne garde que les événements qui se sont déroulés, dans la fiction, et qui ont été acceptés par l'ensemble des participants. Ces événements fictifs doivent donc avoir fait l'objet d'une approbation générale. Autrement dit, tous les participants les ont acceptés comme établis dans la fiction que j'essaie de mettre en place. Bien. Mais dans ce cas, comment savoir, sur un enregistrement – et même au cours d'une partie normale – que l'un des joueurs n'était pas absent, en train de penser à autre chose, au moment où l'un de ces événements a été validé par les autres ? Il ne l'a peut-être pas entendu ? De fait, si c'est le cas, pour lui, cet événement n'aura jamais eu lieu dans la fiction. Dans une partie normale, cela arrive constamment. Cela ne pose aucun problème car on peut encore revenir en arrière, réexpliquer, revalider, ou changer les choses. Le *contenu fictionnel malléable* est encore accessible, actif et vivant. Mais, après la partie, pour établir ce qu'est absolument la fiction créée, comment va-t-on faire ?

Ces moments d'absence expliquent, à eux seuls, les différences découvertes dans les trois romans, écrits par les trois joueurs, au sujet de la fiction racontée au cours d'une partie de jeu de rôle passée.

Je crois avoir démontré de façon définitive qu'il n'existe pas *une* fiction produite au cours d'une partie de jeu de rôle. Une partie de jeu de rôle crée *de la* fiction, elle crée un *contenu fictionnel malléable* qui disparaît à la fin de la partie.

Au cours d'une partie de jeu de rôle, tout se déroule dans la tête des joueurs et celui qui ne participe pas ne peut pas avoir accès à ce *contenu malléable fictionnel*. Assister à une partie de rôle n'est pas encore suffisant pour comprendre ce qu'est

vraiment ce contenu et y accéder. Sébastien Célerin qui a participé à l'élaboration d'une vidéo sur le jeu de rôle, dans le cadre d'un bonus d'une édition DVD des *Chroniques de la Guerre de Lodoss*, exprime souvent, dans les micros de *La Cellule*, l'extrême difficulté – voire l'impossibilité – d'une telle réalisation. Il est impossible de montrer le *contenu fictionnel malléable* créé au cours d'une partie de jeu de rôle sur une page, une image, un écran⁴¹.

Ce phénomène explique en partie l'image négative que les rôlistes renvoient autour d'eux. Ils sont dépeints par les grands médias comme des gens renfermés, introvertis et isolés. En fait, c'est parce que l'intérêt de leurs étranges fictions réside dans le *contenu fictionnel malléable*. L'essence de ce contenu ne peut être compris qu'en y ayant participé. Il ne s'échange pas par simple témoignage. C'est pourquoi, très souvent, quand un rôliste raconte la partie de jeu de rôle qu'il a faite la vieille – à quelqu'un qui n'y était pas – son interlocuteur s'ennuie. Ceux qui n'ont jamais fait de jeu de rôle ne peuvent pas comprendre les joueurs de jeu de rôle⁴².

Nous partageons tous, entre joueurs, des Instants que nul autre ne partagera jamais. Les parties de jeu de rôle sont toutes uniques ! Elles créent de véritables Liens. C'est la raison pour laquelle les rôlistes racontent volontiers leurs scénarios ou leurs parties de jeu de rôle. Ils veulent rendre immortels ces moments éphémères vécus avec leurs ami(e)s. Ils veulent figer quelque chose, pour le rendre partageable, mais ces rôlistes n'ont pas compris que le contenu qu'ils cherchent à échanger est proprement inaccessible pour ceux qui n'y étaient pas. Ce contenu, si beau soit-il, a été soufflé, tel un mandala, à la fin de leur partie.

Jérôme Larré me dit souvent qu'il crée des jeux pour revivre l'Instant d'une certaine partie, dont je tairais la mémoire, par respect pour son intimité. Héraclite disait « *on ne se baigne jamais deux fois dans un même fleuve* ». Il signifiait ainsi que les Instants vécus ne pourront jamais être revécus. Le rêve de Jérôme Larré est vain et tragique. Mais, qu'il se rassure ! En tant que gamedesigner, je sais qu'il a le potentiel

⁴¹ Réf. La Cellule Podcast JDR : *Le jeu de rôle, avec Grégory 'RaHaN' Szrifgiser (à 34 : 28 puis à 54 : 20)*

⁴² Com. Pour faire du jeu de rôle un média de masse, il suffit donc de faire jouer tout le monde. Si tous les français faisaient une partie de jeu de rôle, dans le cadre d'un cours de l'éducation nationale, l'industrie du jeu de rôle serait sauvée. Le jeu de rôle deviendrait alors une nouvelle richesse pour la France.

pour recréer les conditions d'un événement semblable, voire meilleur. Créer les conditions d'un événement particulier, d'une partie particulière, c'est cela être un auteur de jeu de rôle.

Une fiction doit se laisser fixer pour pouvoir être partagée. Or, on a bien vu que la chose créée, au cours d'une partie de jeu de rôle, est unique et, par essence, malléable. Le *contenu fictionnel malléable* ne se laisse jamais fixer, pas même dans notre propre mémoire. Car, même dans notre mémoire, il est encore altéré, reconstruit, reconstitué et, donc, diminué. L'Instant n'est pas le souvenir de cet Instant. On peut être le témoin de ce contenu et, pour autant, on ne peut pas en établir le témoignage. Quoi que ce soit, ce que le jeu de rôle produit n'est pas *une* fiction, c'est un Instant indicible. Il peut être *montré*, mais il ne peut pas être *dit*, ou *décrit*.

Le fruit d'une partie de jeu de rôle n'est pas *une* fiction, c'est un *contenu fictionnel malléable* qui disparaît à la fin de la partie. Or, le jeu de rôle est, à ma connaissance, le seul média au monde, capable de produire un tel contenu.

Cette question est posée comme si le jeu de rôle avait besoin d'une justification pour exister, comme s'il avait besoin de se distinguer du jeu-vidéo, du cinéma, de la peinture, de la littérature, etc. Le jeu de rôle n'est dans l'ombre d'aucun média. Le jeu de rôle est un média. Le jeu de rôle doit prendre soin de lui-même. Il n'a pas à se justifier, ni à se comparer à d'autres médias qui sembleraient plus légitimes. Pour fonder sa propre légitimité, le jeu de rôle doit produire des parties.

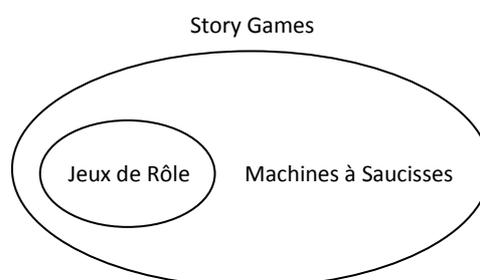
Que pensez-vous de la distinction que font certains rôlistes entre story games et JdR ?

Je crois que tous les jeux de rôle sont des story games mais que tous les story games ne sont pas des jeux de rôle.

Les rôlistes qui opposent le story game au jeu de rôle veulent souvent dire d'un jeu de rôle particulier qu'il n'en est pas un. Si un story game ne correspond pas à leur vision du jeu de rôle – c'est-à-dire souvent aux jeux de rôle qu'ils aiment – ils s'empressent de dire que le jeu est un story game, mais qu'il n'est pas un jeu de rôle. Aussi faut-il toujours demander à son interlocuteur sa définition du jeu de rôle, car c'est finalement elle qui va faire la différence. Tous les jeux qui créeront un semblant d'histoire, sans pour autant correspondre à sa définition du jeu de rôle, seront classés parmi les story games.

Personnellement, j'ai donné ma définition du jeu de rôle. En définissant ce qu'est un système de jeu de rôle, plus haut, j'ai dit ce qu'était un jeu de rôle selon moi. Tous les jeux qui disposent d'un système entrant dans cette définition sont, selon moi, des jeux de rôle. Si un jeu produit de la fiction sans tomber sous ma définition, j'aurais tendance à le considérer, non pas comme un story game, mais comme *une machine à saucisse*.

On dit qu'il ne faut pas avoir de mépris pour ces story games qui ne sont pas du jeu de rôle (« *Il était une fois* », « *Story Cube* », etc.). Moi, j'en ai du mépris pour ces jeux là. Il ne faut pas se tromper de mépris. Celui qui éprouve du mépris pour le story game éprouve aussi du mépris pour le jeu de rôle ; puisque, encore une fois, tous les jeux de rôle sont des story games. Ce mépris là, personnellement, je ne l'éprouve pas. Non. Le mépris que j'éprouve – et en grande quantité – va pour tous ces story games qui ne sont pas du jeu de rôle. Je les déteste. Et, comme Ron Edwards et John Harper, je les appelle des *machines à faire de la saucisse (sausage-making machines*⁴³) ou plus simplement des *machines à saucisses*.



⁴³ Réf. Ron Edwards et John Harper. The Forge. "Can someone explain the true reason behind "traits" (PtA style) to me?"

Nous n'avons pas encore très bien défini ce concept. La recherche de la distinction entre *la machine à saucisse* et *le jeu de rôle* est un chantier qui est actuellement en cours au sein de *La Cellule* et des *Ateliers Imaginaires*. Par conséquent, les définitions suivantes sont loin d'être définitives.

Sur *La Forge*, la *machine à saucisse* est, en substance, définie comme un jeu dans lequel les mécaniques de résolution ne dépendent pas de l'exploration. Autrement dit, les mécaniques de ces jeux ne dépendent pas du contenu fictif malléable engendré par les joueurs au cours de la partie. Peu importe ce qui est décrit par les participants, les mécaniques du jeu tournent toutes seules, en parallèle – c'est-à-dire sans aucun point de contact – avec les descriptions effectuées par les joueurs. Une machine à saucisse semble être un jeu qui donne accès à un contenu fictif. Mais, les joueurs ne ressentent aucune implication dans ce dernier puisque – quel que soit ce qu'ils racontent – les choses se dérouleront dans un sens donné, pour des raisons qui sont indépendantes de leurs descriptions.

Les participants de *machines à saucisses* sont constamment, ou en grande partie, dans une *posture d'auteur*⁴⁴ vis-à-vis d'un contenu fictif pour lequel ils ne ressentent rien. Autrement dit, ils ne sont pas explorateurs ou joueurs de personnages au sein d'un contenu fictif qu'ils contribuent à créer. Ils sont au contraire constamment obligés de créer des éléments pour lesquels ils ne ressentent aucune implication⁴⁵.

⁴⁴ Cette analyse de la posture d'auteur, a été théorisée par Frédéric Sintès. Réf. Limbic Systems. Le positionnement qu'est ce que c'est.

⁴⁵ Com. Nous avons encore du mal à penser l'implication en des termes très clairs. Nous savons que le fait d'avoir la responsabilité d'un personnage faisant partie du contenu fictionnel est un facteur d'implication. Nous savons aussi qu'un joueur qui choisit lui-même des enjeux pour son personnage ou pour un groupe de personnage est plus impliqué que s'il ne les choisit pas. Mais nous ne savons pas encore expliquer ces phénomènes. Il est possible que l'implication dépende aussi des centres d'intérêt de chaque participant. Cela expliquerait le fait que certaines personnes, ou groupe de personnes, aiment jouer avec des machines à saucisses. Simplement parce qu'ils aiment la production de saucisses ou manger la saucisse en question.

Exemple :

Les joueurs vont raconter l'histoire merveilleuse de 4 salopards sur Silentdrift. Ce sont des théoriciens du jeu de rôle. Il va leur arriver des aventures incroyables.

—
Les joueurs prennent place autour de la table. Le plus grand décrit une situation initiale. Le joueur qui est à sa droite décrit un événement perturbateur. Puis c'est au tour du joueur qui est à la droite de ce dernier de décrire une première péripétie, puis un autre joueur décrit une deuxième péripétie, etc. etc. etc. ZZzzz... Zzzz...

—
Lorsque les joueurs en ont assez, ils passent à la résolution de la partie. Ils racontent comment nos 4 salopards deviennent membres des GRUIC (gouvernements rôlistes unis intergalactiques et cosmique).

—
Fin. (Et surtout n'oubliez pas de vous inscrire sur ma chaîne Youtube. Faites des dons ! La semaine prochaine, je vous proposerai un jeu dans lequel on jouera des chèvres en Islande.)

Disons le simplement : ce jeu est une *machine à saucisse*... c'est un jeu de merde et son auteur est un imposteur. Pour deux raisons. La première, c'est que les joueurs ne jouent aucun des quatre salopards décrits ci-dessus. Ils ne plaident pour aucun d'entre eux, ne prennent la défense de personne et n'ont aucune implication vis-à-vis de la fiction. Ce jeu n'est pas amusant (à moins que l'on soit nous-mêmes ces 4 salopards de *Silentdrift*) puisqu'il s'agit d'être les romanciers de sujets qui *a priori* ne vous passionnent pas et pour lesquels vous ne ressentez rien.

Il y a plein de jeux comme ça ! « *Vous avez des cartes, il y a des dessins dessus. Vous racontez des trucs.* » Ca ne vous dit rien ? « *Lancez les dés, vous racontez une histoire en relation avec les dessins qu'il y a de dessinés dessus. Trop bien.* » Ca ne vous dit vraiment rien ? « *Sweet Agatha vous a laissé des indices ! Allez bougez-vous le cul bande de feignasses ! Racontez une histoire !* » Ca ne vous dit vraiment rien⁴⁶ ?

⁴⁶ Com. J'exagère un peu pour *Sweet Agatha*. Il y a de bons arguments pour penser que ce n'est pas une machine à saucisses mais bien seulement un jeu de rôle pas terrible. Il n'en va pas de même pour la plupart des jeux de Joe McDaldno... qui sont sans aucun doute d'authentiques machines à saucisses.

En général, les gens qui disent ne pas aimer ce type de jeux les appellent des story games, des jeux narratifs ou des jeux narrativistes. Comme l'histoire créée collectivement est la fameuse saucisse créée par la machine, on croit que le jeu est narrativiste. On le dit narrativiste car on voit bien que la machine a pour objectif de nous pondre une histoire bien ficelée. De plus, comme le jeu est ennuyeux, on cherche à tout prix à l'opposer au jeu de rôle. Tu m'étonnes ! On ne veut pas que le jeu de rôle puisse, un seul instant, être confondu avec ce genre de jeu tout pourris. En fait, c'est un mécanisme de défense rôliste contre les mauvais jeux d'histoire qui ressemblent à du jeu de rôle. Les rôlistes ont bien raison de se défendre des machines à saucisses.

Mais, attention, il faut prendre garde à ne pas confondre ces ignobles machines à saucisses avec les véritables jeux de rôle narrativistes qui, eux, sont extrêmement bons. Il serait dommage qu'un mécanisme de défense légitime, à l'égard des machines à saucisses, empêche les rôlistes de découvrir *Dogs in the Vineyard*. Moi-même, j'ai longtemps cru que les jeux dits « narrativistes » étaient de ce type. Du coup, je ne comprenais pas pourquoi *Dogs* me plaisait tant. En réalité, grâce à Frédéric⁴⁷, j'ai compris qu'il ne fallait pas confondre les machines à saucisses avec les vrais jeux narrativistes.

Les jeux de rôle qui soutiennent la proposition créative narrativiste, comme *Dogs in the Vineyard*, proposent de vivre une histoire à travers un personnage central de cette histoire (un peu comme dans un jeu de rôle classique, sauf qu'un jeu narrativiste garantit une totale liberté d'action à ce personnage, là où le jeu de rôle classique, comme *Sens*, donne davantage de directives vis-à-vis des actions entreprises par ce dernier). Même lorsqu'il propose à un participant d'adopter une posture d'auteur, le jeu narrativiste implique ce participant car celui-ci n'est pas neutre vis-à-vis de ce qu'il crée. En effet, ce qu'il crée va avoir un intérêt dans l'histoire du personnage qu'il joue et pour lequel il plaide dans la partie.

N'ayez plus peur des « nar-activistes⁴⁸ », ils ne sont pas les défenseurs des machines à saucisses. Les nar-activistes sont les défenseurs des jeux de rôle qui encouragent

⁴⁷ Réf. La Cellule. « Podcast JDR : Responsabilité, positionnement et Machines à Saucisses »

⁴⁸ Les joueurs de jeu de rôle qui défendent les jeux qui encouragent la proposition créative narrativiste.

vraiment la proposition créative narrativiste. Ils veulent mettre l'histoire de leurs personnages et les dilemmes moraux au cœur de leur partie de jeu de rôle. Que celui qui n'a jamais fait cela, au cours d'une partie de *Vampire*, leur jette la première pierre ! La différence entre une machine à Saucisse et un jeu de rôle narrativiste est donc une affaire d'implication et de positionnement, comme le souligne très bien Frédéric Sintès lorsqu'il définit cette notion⁴⁹.

Les gens qui font la distinction entre le jeu de rôle et le story games cherchent à exclure les machines à saucisses de leur passion préférée. C'est bien légitime. Pour autant, le jeu de rôle est un story game.

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

On a coutume de répondre à cette question en disant qu'un jeu de rôle amateur ou indépendant est une œuvre produite par un auteur (ou un groupe d'auteurs) et sur laquelle ce dernier conserve l'intégralité de ses droits de diffusion et de commercialisation.

D'un autre côté, on dit d'un jeu qu'il est issu de l'édition professionnelle (un jeu de rôle professionnel), s'il est le fruit d'un travail conjoint entre un auteur (ou un groupe d'auteurs) et un éditeur. Les rôles de l'auteur et de l'éditeur sont variables et dépendent alors d'un contrat signé au préalable par les deux parties. Le contrat passé entre eux détermine les droits et les devoirs respectifs de l'éditeur et de l'auteur.

Et nous pourrions nous arrêter là... Pour autant, je crois qu'il existe une nuance de taille entre le jeu de rôle amateur et le jeu de rôle indépendant.

⁴⁹ Réf. Limbic Systems. « *Le Positionnement qu'est-ce que c'est ?* » par Frédéric Sintès

Dans le cas d'un jeu de rôle amateur, l'auteur du jeu ne prétend pas être son propre éditeur. Autrement dit, un jeu de rôle amateur peut être publié en vue d'obtenir ultérieurement le soutien d'un éditeur et la signature d'un contrat avec ce dernier.

En revanche, un jeu de rôle publié de façon indépendante dit explicitement que l'auteur a – ou croit avoir – effectué lui-même le travail éditorial. Cet auteur affirme qu'il ne cherche, en aucun cas, à trouver un autre éditeur que lui-même. En d'autres termes, si je voulais un jour qu'un éditeur s'empare des droits sur *Sens*, je devrais me déjuger et reconnaître que *Sens* n'était finalement pas un jeu « indépendant », mais bien un jeu « amateur » qui attendait la venue d'un éditeur.

L'œuvre indépendante se montre comme un jeu abouti. Celui qui publie un jeu indépendant affirme que ce dernier est au même niveau éditorial qu'un jeu publié par un éditeur dont c'est l'unique métier. C'est donc un engagement de l'auteur sur la qualité de son travail. Seul le joueur pourra confirmer ou infirmer, par sa critique et par son acte d'achat, que l'œuvre indépendante est effectivement aboutie. L'auteur amateur, quant à lui, ne s'engage pas sur la qualité de son travail. Il ne dit rien de ses compétences en matière d'édition (qui, par ailleurs, peuvent être tout à fait excellentes).

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.) ?

Bien malin qui peut dire aujourd'hui quel sera le jeu de rôle de demain. Les nouvelles technologies et notamment la réalité virtuelle pourront peut-être permettre de produire des nouvelles formes de contenu fictif malléable. Qui sait ?

Une chose est sûre, tous les moyens mis à disposition par la technologie et par internet doivent être testés pour continuer à créer des jeux de rôle. Tous les moyens sont bons pour faire survivre notre média. Je ne porte aucun jugement de valeur *a priori* sur le crowdfunding et sur tous ces mécanismes de financements participatifs.

Nous n'avons pas encore assez de recul pour juger. Seuls les jeux produits par les auteurs et les éditeurs qui utilisent ses moyens feront la différence.

Le système est important et chaque moyen utilisé en vue de produire un jeu de rôle déterminera une partie du contenu de cette œuvre. Les moyens déterminent la fin, plus qu'on ne le croit. Yann CDV et Dorian⁵⁰ me confiaient l'autre jour que, pour espérer que des vidéos sur *Youtube* soient regardées, il fallait un format court, drôle, utilisant des procédés de réalisations très spécifiques (comme des coupures nombreuses et rapides). Ils m'expliquaient, avec résignation, que le format déterminait donc une grande partie du contenu de leurs émissions. Ainsi, par exemple, celui qui utilise le crowdfunding doit se montrer sur le net et les réseaux sociaux, avoir un nom connu et promouvoir son concept pour espérer gagner le cœur de ses futurs donateurs.

Je m'interroge. La masse des donateurs est-elle toujours la mieux placée pour savoir ce qui est bon jeu pour elle ? Les donateurs ne s'interdisent-ils pas toute forme de surprise, s'ils ne consomment qu'ainsi ? Si la demande détermine l'offre, reste-t-il encore de la place pour les projets marginaux et originaux ? Si chacun cherche ce qu'il veut trouver, ne risque-t-on pas de tourner en rond et de donner une grande place à la nostalgie ? L'artiste qui chercherait à produire une œuvre ne devrait-il pas se pervertir ou mentir pour donner envie ?⁵¹

Quoiqu'il en soit, je sais que l'avenir du jeu de rôle est radieux. Avec *La Cellule*, nous sentons monter un engouement nouveau pour le jeu de rôle. Certains joueurs de jeu de plateau reviennent vers le jeu de rôle⁵². C'est un début. Nous sentons également que les discussions de *La Cellule* permettent à de nombreux auditeurs d'améliorer leurs parties de jeu de rôle. Pour s'en convaincre, il suffit de lire les commentaires postés sur le blog. Nous sentons qu'il y a de plus en plus de joueurs et – comme je

⁵⁰ Com. Il s'agit de deux animateurs de NesBlog. Ils participent entre autres aux émissions *Merci Dorian* et *Speed Game*.

⁵¹ Com. Darky, Valéry Nettavongs et moi-même allons probablement très bientôt, utiliser ce système pour financer le jeu vidéo du *Val*. Dans quelques temps, je serai donc plus à même de parler des moyens offerts par le financement participatif.

⁵² Réf. Le *Podcast Proxi-Jeux*, animé par Olivier Perin, aborde régulièrement ce phénomène.

J'ai montré plus haut – c'est la seule façon, pour le jeu de rôle, de rayonner et de communiquer sa magie à d'autres personnes.

Pour vous, quel est le ou les JdR le plus « réussi(s) », dans le fond, la forme, pourquoi ? Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ? Quels sont vos univers de jeu de rôle préférés, pourquoi ? Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

J'ai regroupé ces questions en une seule.

Je ne fais aucune différence entre un jeu et le système qu'il met en place. Pour moi, un jeu, c'est un système de jeu.

Quant à l'univers d'un jeu de rôle, il est évident pour moi qu'il fait partie du système mis en place par ce jeu, pour deux raisons. La première c'est qu'un univers n'est rien d'autre qu'un ensemble de règles. Jérôme Larré prenait, dans les micros de *La Cellule*, l'exemple des amazones. Dire, dans un jeu de rôle, que « *les amazones sont des femmes* », c'est encore poser une règle quant à la nature des amazones dans le jeu⁵³. La deuxième raison – et, selon moi, la plus importante – c'est que l'univers n'est jamais pensé de façon neutre. C'est ce que Frédéric Sintès a parfaitement montré lorsqu'il a théorisé le concept de *résistance asymétrique*. Un univers est toujours pensé pour offrir de la résistance à la volonté des joueurs ou à celle de leurs personnages. C'est un cadre dans lequel créer, dans un sens bien spécifique, voulu par l'auteur du jeu.

Je pense aussi qu'une règle qui est mal écrite n'est pas une faute de forme. Pour moi, c'est une faute de fond. Celui qui connaît une règle sait aussi parfaitement l'écrire ou l'expliquer. En paraphrasant Aristote, je dis que, si le système est pensé et abouti, il se conçoit bien, s'énonce clairement et les mots pour l'expliquer viennent aisément. Une règle mal écrite est une règle mal pensée. Je ne fais donc aucune

⁵³ Réf. *La Cellule. Podcast Garage N°8 : Le test, avec Jérôme Larré.*

distinction entre le fond et la forme d'un jeu. Celui qui ne sait pas expliquer son jeu ne sait pas encore vraiment ce qu'est son jeu.

De bonnes relectures permettent d'éviter les coquilles et les fautes d'orthographe. Pour moi, juger un jeu sur la forme, c'est se contenter de compter ce type de faute. En tant que dyslexique, je ne m'avise jamais de critiquer un jeu sur ce genre de critères. Pour autant, l'auteur d'un jeu cousu de fautes d'orthographe, commet une faute éditoriale grave.

En revanche, un choix éditorial n'est jamais une faute, c'est un choix. Ainsi, même si je considère que la base du *Rétrofutur* éditée par Multisim est illisible – parce que les lignes de texte sont obliques – je considère qu'il ne s'agit pas là d'une faute de forme. Pour un extraterrestre qui aurait les yeux penchés à 10°, cette faute de forme n'en serait pas une. C'est un choix éditorial de fond que *personnellement* je juge comme une faute de goût. Donc il n'est pas question de juger un jeu sur la forme (tant que je ne suis pas le relecteur de jeu) et mon jugement sur tout le reste est un jugement sur le fond. Ce jugement n'engage que moi.

Je voudrais également interroger la notion de « réussi ». Placée ici entre guillemets la notion se signale comme problématique. Elle l'est effectivement.

En matière d'œuvres, il est difficile de juger de « la réussite » d'un travail artistique. Je défie un spécialiste de me dire quel est le tableau de Léonard de Vinci le plus réussi, voire de me dire quel est le tableau le plus réussi au monde. C'est impossible. Toutes les œuvres sont construites dans un contexte particulier pour répondre à des problématiques qui traversent un humain ou un média, à une époque donnée, et qui, en tant qu'observateur, nous touchent plus ou moins. Elles peuvent être réussies en un sens et ratées en un autre. La question est subjective et ne dit donc rien de l'œuvre elle-même.

Si la question est objective, elle est destructrice du sens des œuvres. Elle présuppose de déterminer un ensemble de critères objectifs qui jugeront de la pertinence d'un travail, en tant que produit, et non plus en tant qu'œuvre. Ces critères dépendront

forcément d'une attente à l'égard des objets jugés. Or, le propre d'une œuvre d'art, je crois, c'est de dépasser du cadre, tout en restant dans le cadre d'un média donné.

Si on prend *L'Appel de Cthulhu*, aujourd'hui, eu égard aux théories sur le jeu de rôle, ce jeu est tout simplement nul. C'est un très mauvais produit. Mais, à l'époque de sa sortie, il est révolutionnaire car il se positionne, volontairement ou non, en opposition avec une certaine vision du jeu de rôle. Il place l'enquête au cœur du jeu et développe pour la première fois une vision de l'esprit d'un personnage. Si ce jeu sortait aujourd'hui, il serait considéré comme un produit raté. Néanmoins, dans le contexte de sa sortie, ce jeu de rôle est tout bonnement mythique. C'est une œuvre majeure qui fait incontestablement partie de l'Histoire de notre média.

Seul un produit, avec un cahier des charges précis, qui a pour fonction la satisfaction de besoins particuliers, peut faire l'objet d'une telle analyse. Seul un produit peut être « réussi ». Quels critères choisir pour un produit dans le milieu du jeu de rôle ? Jouabilité, illustration, interactivité, originalité, histoire, couverture, style ? Objectivement, il nous faudrait, comme dans la vieille presse vidéo ludique, donner des notes. « *Polaris 20/20 ; Agone 16/20 ; Qin 15/20 ; Joconde 9/20. Léonard, peut mieux faire en termes de jouabilité.* »

La question dissimule donc, en contrebande, l'idée qu'une base de jeu de rôle serait un produit. Je ne peux pas accepter ce sous-entendu. Pour moi, chaque base est une œuvre qui ne peut être comprise qu'en partie. Dire d'un jeu de rôle qu'il est réussi, c'est comme donner un prix à un être humain.

Par contre, on peut dire si on aime un jeu ou pas. Je pense que c'est le sens de la question. La réponse à cette question est subjective. Elle revient à se poser plusieurs questions. Selon vous, quels sont les jeux de rôle qui feront date dans l'histoire du jeu de rôle ? Ou quels sont les jeux qui vous ont le plus bouleversé ces dernières années ? Ou quels sont les dernières œuvres qui ont révolutionné votre média ?

En tant que joueur mes parties les plus bouleversantes ont été jouées avec *Sens*. Mon jeu mis à part, ce sont des parties de *Polaris* de Ben Lehman et de *Dogs in the Vineyard* de Vincent Baker qui m'ont le plus bouleversé.

Je ne peux pas expliquer pourquoi ces jeux sont mes préférés. Si je le savais, je serais le meilleur gamedesigner au monde parce que je comprendrais ce qui fait l'essence de ces deux jeux. Nous courrons constamment après le génie des autres. En vérité, c'est parce que j'ai aimé ces parties que je suis gamedesigner aujourd'hui. Comme Jérôme Larré, je suis gamedesigner pour comprendre des jeux et des mécanismes qui me dépassent.

Les indépendants de *La Forge*, de *Silentdrift*, des *Ateliers Imaginaires* et de *La Cellule* mis à part, pour moi, les dernières œuvres majeures, pour l'évolution du media en francophonie, sont toutes chez *John Doe*. Je retiens surtout *Final Frontier* qui présente sa campagne sous la forme d'une série. Je trouve cette idée très cohérente avec l'expérience proposée. A mon avis, sur le point de l'accessibilité du jeu de rôle classique, l'éditeur *John Doe* est en pointe, à tous les niveaux. Je dis même souvent que, pour moi, *John Doe*, dans l'univers francophone, a été une véritable révolution en matière d'accessibilité et de clarté. *John Doe* a su capter que le public rôliste vieillissait et qu'il devenait de moins en moins commode pour lui de lire des pavés et de préparer des parties au pied d'une colonne innombrables suppléments. Et, selon moi, pour cela, il demeure encore à l'heure actuelle le meilleur éditeur de jeu de rôle sur le marché. Les membres de *John Doe* disposent d'un savoir faire et d'une ligne éditoriale unique en son genre. D'ailleurs, en matière de choix éditoriaux, pour le moment, j'ajoute qu'aucun auteur indépendant n'arrive à la cheville de *John Doe*.

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 ?

Pour moi, c'est évident. Frédéric Sintès, Fabien Hildwein et moi-même sommes, pour le moment, la nouvelle génération d'auteurs de jeu de rôle. Ce qui nous

caractérise, c'est le fait que nous assumions pleinement la portée artistique, politique et alchimique du jeu de rôle⁵⁴.

Nous sommes un groupe d'intellectuels, des philosophes, des physiciens, des métaphysiciens, des mathématiciens, des sociologues, des artistes avant tout. Nous avons choisi le jeu de rôle pour délivrer au monde des messages d'espoir, d'éveil et d'épanouissement. Nous avons choisi le jeu de rôle pour véhiculer des propos à travers des œuvres cohérentes, conçues pour elles-mêmes et pour ceux qui les aiment.

Nous prenons le jeu de rôle au sérieux, tout en tirant beaucoup de plaisir de cette activité. On ne se prend pas la tête, contrairement à ce que peuvent dire certains. Nous ne « *branlons pas du manche*⁵⁵ ». Il suffit d'écouter *La Cellule* pour comprendre que nous pratiquons cette aventure intellectuelle avec beaucoup de fun, d'autodérision et de plaisir.

Contrairement aux générations précédentes, nous assumons publiquement, sans aucune fausse modestie, que nos jeux ne sont pas des produits destinés au divertissement et à la vente massive mais bien des œuvres dont le but est de nous éveiller et d'éveiller nos joueurs. Nous sommes les héritiers de *Multisim*, de *La Forge*, de *John Doe* et de *Silentdrit*.

Aux côtés de nos think tanks, comme *La Cellule* et *Les Ateliers Imaginaires*, on trouvera bientôt des jeunes créateurs encore plus brillants, avec des systèmes toujours plus efficaces, toujours plus profonds et des innovations incroyables. Je pense à Adrien Cahuzac, avec *L'Agence*⁵⁶. Je pense à Christoph Boeckle et à Sylvie Guillaume, avec *Innommable* et *Les petites choses oubliées*. Même si tous trois ne se revendiquent pas directement de notre courant, ils le respectent et l'affectionnent.

⁵⁴ Com. *Prosopopée*, *Démiurge* de Frédéric Sintès, *La Saveur du Ciel* et *Sphinx* de Fabien Hildwein et *Sens Hexalogie* sont des jeux qui ont pour vocations d'inciter les joueurs à devenir des dieux, créateurs de sens et de mondes. Tel est le propos d'un alchimiste.

⁵⁵ Croc. Interview pour Philibert « *Croc et Sébastien pauchon nous parlent...* ». On peut trouver cette interview en vidéo sur TricTrac. Qu'on ne s'y trompe pas. Ce n'est pas un pied de nez à Croc. J'aime Croc. J'adore Croc et ses vieux jeux subversifs. Seulement, je suis navré d'apprendre qu'il ne suit plus suffisamment le jeu de rôle pour pouvoir parler du « narrativisme ».

⁵⁶ Réf. *La Cellule. Podcast Playtest N°1 : L'Agence*

Je pense à Thomas Munier qui met toute sa faune et sa flore imaginaire au service de ses romans et de ses jeux de rôle. Je pense aussi à Morgane R, avec *Sur la route de Chrysopée*. Je pense à Aloïs B, avec *Murmures*, à Vivien Feasson, avec *Perdu sous la pluie*.

Je pense aussi à Lionel Jeannerat qui, non sans quelques facéties, avance gentiment ses pions du côté des éditeurs et des collectivités locales. Je regrette qu'il n'ait pas choisi l'indépendance, mais qu'importe, je sais que, à sa manière, il poursuit l'expansion du jeu de rôle vers d'autres horizons. Enfin, je n'oublie pas Simon et Coline, les auteurs de *Téocali* qui, en ce moment même, avec les Ticémon, lancent des jeux nouveaux.

Et, pendant ce temps, du haut de sa montagne mayennaise, Grümph, le gris, et les autres mages de John Doe voient toutes ses nouvelles bannières s'élever avec affection. Tandis que d'autres s'écroulent, ils continuent d'ériger des citadelles classiques, avec les pierres des nouvelles théories. Parce qu'ils sont sages, en silence, sans un bruit, ils les incorporent aux jeux de rôle classique qu'ils défendent et qu'ils aiment.

Comme le dit Frédéric, la théorie doit être pensée pour la création de jeux. Nos théories visent donc l'instauration de règles qui doivent être mises en pratique. La création de jeux est la seule preuve du bien fondé de nos idées. Ce papier n'est rien. Nos jeux parleront mieux que nous.

Pour certains nous sommes prétentieux, mais sans nous le jeu de rôle francophone serait resté sans prétention⁵⁷.

⁵⁷ Com. Ok, Philippe, donc je déclame cela, sous la pluie, sur les remparts de Saint-Malo, avec mon trait... euh... « *sourcils qui volent au vent* ». Hein ?! Comment ça ma *violence ennemie* augmente !? Mais Philippe, fais pas le con philippe ! On peut faire du lyrisme *too much* dans une interview, tout de même. Je te l'ai déjà dit, c'est comme ça que je m'amuse... oui, même à *Sens René Sens*. Oui, tout à fait...