

SÉRIES D'ÉTÉ • DONJONS & DRAGONS, LA SAGA D'UN JEU

Donjons & Dragons : Gary Gygax, un inventeur sorti du fin fond des Etats-Unis

Par Julien Laroche-Joubert (Lake Geneva (Wisconsin), envoyé spécial)

Publié hier à 19h00, modifié à 08h51

Lecture 7 min.

Article réservé aux abonnés

Offrir l'article

RÉCIT | « Donjons & Dragons, la saga d'un jeu » (1/6). Le premier jeu de rôle a été créé au début des années 1970, dans un coin perdu du Wisconsin, par un passionné de wargames, féru de science-fiction et d'heroic fantasy.



La scène se déroule dans un sous-sol étrangement décoré. Joe Manganiello, barbe grise et tee-shirt jaune, fait visiter sa villa de Beverly Hills (Californie) à deux vidéastes de la chaîne « D&D Beyond », la vitrine sur YouTube de l'éditeur du jeu de rôle Donjons & Dragons (D&D). L'acteur de la série télévisée *True Blood* (2008) et du film *Spider-Man* (2002) donne à voir un cellier transformé en salle de jeu consacrée à sa passion, Donjons & Dragons. Cette cave que son épouse, la comédienne Sofia Vergara, voulait transformer en une bête salle de bal, plaisante-t-il, abrite à présent les saintes reliques de sa collection : une édition originale du premier jeu de rôle datant de janvier 1974, c'est attendu, mais aussi, plus incongru, une sandale ayant appartenu au créateur du jeu, Gary Gygax (1938-2008).

Fin mars, on retrouve l'heureux possesseur de ce soulier au Gary Con, la convention des amis de Gary Gygax organisée par son fils, Luke, à Lake Geneva, dans le Wisconsin. Parmi plusieurs milliers de joueurs, il se trouve là en compagnie de deux autres célébrités, l'acteur Vince Vaughn et le guitariste Tom Morello, conviés comme lui dans cette bourgade du fin fond du Midwest, grande comme Guingamp et aux antipodes d'Hollywood. Les trois stars sacrifient là à leur passion ludique, mais pas seulement, ils sont en déplacement professionnel : l'éditeur Wizards of the Coast, soit WOTC, à prononcer « Wotzii », a commandé à Manganiello un documentaire sur l'histoire du jeu D&D, à l'occasion de son demi-siècle d'existence.

Gary Gygax a vécu presque toute sa vie dans le Wisconsin, à l'exception de sa prime enfance et de quelques années passées à Los Angeles, au début des années 1980. Si ses fans se réunissent ici, c'est pour célébrer son souvenir – un autel lui est dédié à une table d'honneur –, tout en s'adonnant à son invention : le jeu de rôle sur table (*tabletop roleplaying*, en anglais). Cinquante ans après sa création, ce hobby résiste quelque peu à une définition universelle et univoque. Et, surtout, concise. Disons que, dans une partie de jeu de rôle, un ou plusieurs joueurs, parfois déguisés, incarnent des personnages qui vivent ensemble une aventure racontée par un autre joueur – le meneur ou la meneuse de jeu.

Trésors et monstres

A l'origine, ce que les joueurs explorent dans Donjons & Dragons, ce sont des... donjons où ils affrontent parfois des dragons. CQFD. Elise Gygax, âgée de 9 ans, aurait choisi ce titre parmi une liste dressée par son père, amateur d'esperluettes comme nombre de joueurs à cette époque – il fréquente, par exemple, le groupe Castles & Crusades. Le scénario de base de D&D, appelé « *dungeon crawling* » par les fans, consiste à piller les trésors cachés d'un labyrinthe en massacrant les monstres qui le peuplent – et inversement.

Comme au théâtre d'impro, l'action évolue en fonction des choix des participants et le dénouement, réussite ou échec, est parfois déterminé par des lancers de dés. Créé par Gary Gygax dans le très modeste sous-sol de sa petite maison de Lake Geneva, D&D est le premier des jeux de rôle, premier historiquement mais également en parts de marché. Selon son éditeur actuel, c'est un phénomène culturel qui a ravi 50 millions de fans en cinquante ans d'existence. Le compte est bon.

Lire aussi : [Le jeu de rôle, du garage des parents jusqu'aux plateaux télé](#)



Donné pour mort au début des années 2000, D&D (à prononcer « Dihandi » en VO, ou « Donje » en VF) connaît un retour de flamme inattendu depuis une dizaine d'années. Cette résurgence doit beaucoup à l'influence des retransmissions de parties sur Twitch, ce qu'on appelle les « *actual plays* », dont le plus célèbre est *Critical Role*. Chacun peut assister là aux campagnes de D&D jouées avec brio par des acteurs certes moins célèbres que Joe Manganiello, mais tout aussi doués en affaires. Amazon Prime vient de leur offrir un pont d'or.

Surtout, ce regain bénéficie de l'incroyable publicité gratuite faite au jeu par la série *Stranger Things*, visible sur Netflix depuis 2016. Tous les abonnés de la plate-forme, ou presque, connaissent désormais les monstres Vecna et le Demogorgon. En avril, le film *Donjons & Dragons. L'honneur des voleurs* est sorti sur les écrans avec un budget de blockbuster, un projet que Gygax lui-même n'avait pas réussi à mener à bien au début des années 1980, à l'âge d'or du jeu.

Victime de cet engouement, le rassemblement de ses fans, le Gary Con, s'est trouvé à l'étroit dans le centre-ville de Lake Geneva, où la veuve de Gary Gygax réside encore. C'est le Grand Spa Hotel, à sa périphérie, qui accueille désormais des sexagénaires et plus, vêtus de tee-shirts ou de chemises bariolés, les bras encombrés de jeux, figurines et dés. Dans sa communication, l'événement fait

assaut d'inclusivité et de diversité, mais on y croise surtout des « *grogards* », selon le jargon du lieu : un public blanc, vieillissant et très masculin.

Pour découvrir une foule plus diverse et juvénile, il faudrait se rendre au Gencon pour Lake Geneva Convention. Cette assemblée créée en son temps par Gary Gygax ne se tient plus dans le Wisconsin, mais dans l'Indiana, pour y bénéficier d'une logistique dimensionnée à son ampleur. Groupusculaire à ses débuts, chaque édition réunit aujourd'hui plus de 60 000 visiteurs.

Lire aussi : [« Donjons et dragons » : vingt ans plus tard, la fin de la malédiction du nanar ?](#)



Il faut un génie pour rendre palpitante l'histoire d'une invention et celle de D&D ne déroge pas à la règle. Dans la très disputée saga du jeu, c'est Gary Gygax qu'on a le plus souvent qualifié de demiurge. Peu connu du grand public, il a été crédité d'une influence équivalente à celles d'un George Lucas, producteur de la saga *Star Wars*, ou d'un Stan Lee, un des fondateurs des comics Marvel.

A sa mort, le magazine américain *Wired* l'a intronisé « grand-père des geeks ». D'origine helvète par son père, d'où ce patronyme en « ax », orphelin de ce dernier au sortir de l'adolescence, élève très moyen, un temps cordonnier, Gygax a achevé sa vie dans des conditions plutôt modestes. Mais qu'a-t-il donc inventé pour mériter tant de révérence – et ne pas finir riche ? C'est quand on essaie de répondre avec précision à cette question dans l'effervescence des multiples tables de jeu du Gary Con que les choses se compliquent.

Le dé à 20 faces

Jon Peterson est un homme heureux quand on l'aborde près de la grande cheminée du très grand bar central du Spa resort et pas seulement parce qu'il s'est promis, lui, de répondre à cette épineuse question. Il participe au Gary Con en tant que conseiller technique de Joe Manganiello. Mais sa présence détonne moins en ces lieux. Quinquagénaire, Jon Peterson est l'une, si ce n'est la sommité en matière d'histoire du jeu de rôle. Sa vocation lui vient de sa collection de jeux et de fanzines assemblée au fil des ans – sans sandale, semble-t-il.

La découverte, dans les collections du British Museum de Londres, d'un dé polyédrique à vingt faces, daté de l'époque romaine, l'a incité à éclaircir la

genèse des jeux de rôle. Le dé à vingt faces est le dé iconique de Donjons & Dragons. Rarissime sur le marché lors de la création du jeu, Gary Gygax le chérit, car il équilibre les probabilités d'obtenir une valeur.

L'histoire que Jon Peterson raconte tandis qu'on déguste un « Gary burger » a quelque chose de fascinant. Elle commence par la transformation des échecs en *kriegspiel* (« jeu de guerre ») par les militaires prussiens, qui en ont fait un jeu opposant plusieurs armées sur un terrain topographique, segmenté en cases ou pas. Après les triomphes de ces mêmes Prussiens à Sadowa (1866) et à Sedan (1870), l'Europe militaire, puis les civils se passionnent pour ces jeux de simulation militaire. Les écrivains britanniques Robert-Louis Stevenson et H.G. Wells comptent parmi les premiers adeptes. L'auteur de *La Guerre des mondes* a l'idée de détourner des jouets d'enfants et publie le premier wargame destiné au grand public en 1913.

Le genre connaît un relatif essor dans les années 1950 avec l'émergence d'un éditeur américain spécialisé, Avalon Hill. De l'autre côté de l'Atlantique, Guy Debord élabore à la même période une variante du *kriegspiel*, qui sera commercialisée en 1987. Aux Etats-Unis, les jeux les plus appréciés célèbrent le centenaire de la guerre de Sécession (1861-1865). Gygax, lui-même, est conquis par Gettysburg, qui permet à tout un chacun de se prendre pour les généraux George Meade ou Robert Lee. Des clubs de joueurs se développent dans les universités américaines et les associations de passionnés d'histoire militaire du pays. Des cercles 100 % masculins, où les joueuses sont rarissimes – ce sont le plus souvent des épouses accompagnant leurs maris.

Orcs et nains

C'est dans ce cadre qu'on retrouve Gary Gygax, à la fin des années 1960. Père de cinq enfants, il peut alors passer des heures sans sa femme, mètre en main, à calculer la vitesse de déplacement de petits soldats sur des reliefs modelés avec du sable. Les résultats de jets de dés comparés à des tableaux de probabilités n'ont pas de secret pour lui quand il s'agit de déterminer les dégâts infligés par une volée d'artillerie.

Il s'impose alors comme une figure parmi les wargamers, dans le Midwest du moins, au point d'organiser, en 1968, une première convention dans le cadre bucolique du hall horticole de Lake Geneva, à deux pas de son domicile – il ne

conduit pas, ceci explique cela. C'est la Gencon, donc. On parle alors d'une petite centaine de fans présents parmi quelques milliers, voire une dizaine de milliers, à l'échelle du pays. La sophistication des jeux et leur caractère militariste, très peu Flower Power, leur barrent l'accès au grand public.

Comme nombre de ses pairs, Gygax est un passionné de littérature médiévale-fantastique et de science-fiction, avec une prédilection pour Conan, le fort viril barbare créé par Robert Howard dans les années 1930. C'est pour concilier ses deux passions qu'il a l'idée de jouer à un wargame dans un univers fantastique : s'y affrontent des orcs et des nains. Avec cette version, il caresse le fol espoir de recruter de nouveaux adeptes parmi la masse, plus pacifiste, des amateurs de littérature. Un vivier existe. En Californie, des milliers d'originaux se réunissent, chaque année, depuis 1966, pour vivre dans un Moyen Age idéalisé, avec guéguerre en costumes d'époque et fausses armes.

Le jeu que crée Gygax pour allier univers fantastique et rigueur militaire s'intitule Chainmail (« cotte de mailles »). Il est écrit avec un autre wargamer, Jeff Perren – Gygax travaille toujours en association. Publié pour la première fois en 1971, il s'en vend des centaines d'exemplaires, soit l'équivalent d'un prix Goncourt à l'échelle de ce hobby. Certains puristes tordent le nez devant l'arrivée de dragons à leur table. Mais d'autres, plus nombreux, sont conquis et ils vont s'en servir pour aller plus loin. Cinquante ans plus tard, les adorateurs de Gygax, eux, considèrent Chainmail comme l'origine de Donjons & Dragons et vouent à son coauteur un culte fervent. Jusqu'à vénérer parfois sa sandale.

Retrouvez [tous les épisodes de la série « Donjons & Dragons, la saga d'un jeu »](#) ici.

Julien Laroche-Joubert

Lake Geneva (Wisconsin), envoyé spécial