

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

Dave Arneson, le héraut vite écarté de Donjons & Dragons

Par Julien Laroche-Joubert

Publié hier à 19h00, modifié à 06h51

Lecture 7 min.

Article réservé aux abonnés

[Offrir l'article](#)

RÉCIT | « Donjons & Dragons, la saga d'un jeu » (2/6). La création du premier jeu de rôle n'est pas l'affaire d'un seul homme, contrairement à ce que Gary Gygax, le plus célèbre de ses inventeurs, a bien voulu laisser croire par la suite. La propriété intellectuelle de D&D a même fait l'objet d'une acrimonieuse querelle.



VINCENT ROCHÉ

Le trajet de Minneapolis (Minnesota) à Lake Geneva (Wisconsin) peut paraître peu de chose à l'échelle des Etats-Unis, mais il faut compter près de cinq heures de route de nos jours pour le parcourir. Il en fallait sans doute beaucoup plus en novembre 1972 quand, en plein blizzard, deux Dave, Arneson et Megarry, effectuèrent ce périple de plus de 500 kilomètres : une épopée dantesque sur les routes enneigées du Midwest, qui figure en bonne place dans la légende de Donjons & Dragons (D&D), le premier jeu de rôle de l'histoire, commercialisé en janvier 1974.

A leur arrivée dans la station lacustre au charme désuet, les deux Dave sonnent au 330 Center Street, soit le « *D&D birthplace* » (« lieu de naissance ») qu'indiquent de nos jours les services de cartographie en ligne. Ils sont venus faire découvrir au propriétaire des lieux un jeu dont celui-ci, selon leur version des événements, ne cessera d'essayer d'en voler la propriété intellectuelle. Ainsi naît une controverse, jamais tranchée.

Chris Graves et Griffith Morgan ne sont pas des réalisateurs aussi établis que l'acteur Joe Manganiello, à qui a été confiée la réalisation d'un documentaire à

paraître en 2024, pour les 50 ans de Donjons & Dragons. Mais s'ils sont inconnus, ils peuvent s'enorgueillir d'avoir raconté avant Manganiello la « vraie » version de l'histoire, dans le documentaire *Secrets of Blackmoor*, financé sur leurs fonds propres et visible dès 2019 sur quelques plates-formes de visionnage. Leur enquête revient en détail sur la virée routière des deux Dave, tout comme la contre-enquête que mènera ensuite la journaliste Cecilia D'Anastasio, du magazine spécialisé *Kotaku*. Seule certitude : c'est bien à la porte de Gary Gygax (1938-2008) que sonnent les deux Dave. C'est après que les versions divergent.

La demeure paraît exiguë pour le couple Gygax et leurs cinq enfants. Au sous-sol, leur hôte a pour activité professionnelle la cordonnerie et non, à son grand regret, la conception de jeux de simulation guerrière. Gary Gygax est un passionné de ce que l'on appelle des *wargames* en anglais. Il est une figure de ce hobby depuis qu'il organise chaque été, à deux pas de chez lui, une convention de joueurs à laquelle les deux Dave ont déjà participé.

Tous deux sont de retour à Lake Geneva pour lui présenter un *wargame* d'un genre nouveau, sont-ils convaincus, intitulé Blackmoor, ainsi qu'un jeu de plateau nommé Dungeon. Les deux ont été conçus avec leur club de jeu de Minneapolis, mais Dave et Dave s'accordent pour dire que le premier est l'œuvre d'Arneson et le second de Megarry.

Une partie d'essai

Autour de la table, en cette soirée de novembre 1972, sont conviés Gary Gygax donc, son fils Ernie, son presque fils adoptif Rob Kuntz et le frère de ce dernier, Ted. En termes du XXI^e siècle, tous seraient qualifiés de bêtatesteurs. L'histoire veut que Gygax père ait joué un magicien et que l'aventure ait débuté dans une auberge qu'un sort empêchait les joueurs de quitter – un scénario précurseur des escape games modernes, en quelque sorte.

Dave Arneson tient lieu de meneur de jeu, on parlait alors d'arbitre, un terme emprunté au *wargame*, et Dave Megarry se serait dévoué pour aider les joueurs à se familiariser avec ce jeu étrange dans lequel chacun interprète un personnage. Il est dit que, au cours de la partie, leur groupe a affronté tout un tas de monstres, dont un balrog tout droit sorti des mines de la Moria de l'écrivain britannique J. R. R. Tolkien. A la fin, Gygax était emballé. Mais aussi

ivre de jalousie, selon les souvenirs très orientés de Rob Kuntz, quelque peu fâché contre lui.

Lire aussi : [« Jouer la guerre. Histoire du wargame » : une autre façon de penser les conflits](#)



Dave Arneson (1947-2008) est alors étudiant en histoire, un peu enrobé et timide, tout le contraire du très exubérant et autoritaire Gary Gygax. Il peut citer le tonnage du moindre bateau ayant participé à la guerre de Sécession mais il vit encore chez ses parents. Le jeu qu'il a inventé avec ses amis se déroule dans le monde imaginaire de Blackmoor, au pied d'un château avec oubliettes et donjon. Les parties prennent la forme d'un dialogue constant entre un arbitre et des joueurs explorant un labyrinthe peuplé de monstres et recelant des trésors. Les joueurs se mettent dans la peau de guerriers ou de magiciens. L'arbitre, lui, interprète tous les protagonistes qui apparaissent en cours de partie. On parle à leur sujet de personnages non joueurs – PNJ, ou NPC en anglais, pour *non-playing characters*.

Blackmoor dérive d'un jeu plus ancien inventé par un troisième Dave, Wesely. Il est lui-même le lointain héritier du jeu de plateau Diplomacy, publié en 1959. Arneson décide que les joueurs peuvent incarner le même personnage d'une partie à l'autre et qu'il n'y aura ni gagnant ni perdant à la fin, Blackmoor reposant sur la coopération entre joueurs. En ce sens, il contrevient à la théorie de l'historien néerlandais Johan Huizinga, qui, dans *Homo ludens* (Gallimard, 1938), place l'*agôn*, la compétition, au cœur de toute activité ludique.

Arneson et Gygax ont fait connaissance quelques mois avant la virée de l'automne 1972. Ils ont rédigé ensemble un *wargame* naval, source d'un premier contentieux lié à des royalties non acquittées au premier. Gygax dira après coup qu'il a pu mesurer à quel point son coauteur était un esprit novateur mais brouillon, incapable de finaliser un système de jeu commercialisable. Arneson, lui, invoque un manque de temps pour professionnaliser seul son invention. Et son entourage se charge d'admettre à sa place qu'il ne sait pas taper à la machine à écrire.

Liberté contre règles trop strictes

Il s'en remet donc à Gygax, qui, en dépit de son activité de cordonnier, trouve le temps nécessaire. Il a l'esprit d'entreprise, ses fins de mois sont difficiles, la

famille dépend de l'aide alimentaire. L'espoir l'habite que ce jeu puisse se vendre au-delà du cercle limité des *wargamers* grâce à ses références médiévales fantastiques. Le succès d'un précédent jeu, Chainmail, qu'il a créé en 1971 avec Jeff Perren et dans lequel s'affrontent des armées d'elfes et de trolls, l'a renforcé dans cette intuition.

En novembre 1972, Arneson transmet à Gygax dix-huit feuillets manuscrits avec ses notes de jeu. Quand ses joueurs optent pour le combat, il s'appuie sur Chainmail, il ne s'est jamais caché de cet emprunt. Mais il s'affranchit volontiers des règles si leur application par trop rigoureuse menace de gâcher la partie. Il préfère se concentrer sur l'interprétation des personnages, une pente que Gygax réproouve. « *Si j'avais voulu me lancer là-dedans, je me serais inscrit à un club de théâtre* », confiera-t-il dans une interview fleuve accordée à un journaliste italien en 2002.

Le schisme originel est en place. L'opposition entre Gygax et Arneson n'est pas si tranchée dans les faits, mais leurs fans la cultivent depuis cinquante ans. Leur monde se divise en deux clans. D'un côté, les « arnesoniens », qui apprécient l'extraordinaire liberté du jeu de rôle, quitte à se passer de toute règle. De l'autre, les « gygaxiens », qui réclament de la cohérence et des règles stables pour simuler des situations de jeu.

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



En échangeant à distance, les deux créateurs de D&D parviennent à formaliser le jeu. Quels que soient leurs différends théoriques, une chose transparaît à la lecture des règles originelles, consultables sur Internet : la première mouture n'est intelligible que par des initiés, il n'y a pas la moindre trace de pédagogie dans les livrets. Pis, les règles sont même un véritable foutoir. Arneson n'est peut-être pas un esprit structuré, mais Gygax ne se révèle pas le concepteur de jeu que sa légende a voulu établir.

Détail piquant : jouer à D&D requiert de posséder d'autres jeux. Il faut disposer du matériel du jeu Outdoor Survival, publié par Avalon Hill, et de Chainmail. Gygax s'appuiera sur ce point jusqu'à sa mort pour revendiquer une paternité du jeu supérieure à celle de son coauteur. Cette incomplétude des règles et du matériel de jeu est revendiquée dans l'avant-propos signé par lui et daté de novembre 1973. D&D est présenté comme un kit à partir duquel l'acheteur doit

construire son propre jeu. C'est une intuition géniale, même si peu maîtrisée. A ce stade, la notion de propriété intellectuelle est encore loin des préoccupations des auteurs.

Négociations très laborieuses

Le succès venant, la situation – ô surprise – évolue. Puisque ce concept de jeu si flou n'a pas convaincu les très cartésiens éditeurs spécialisés de *wargames*, Gary Gygax fonde l'entreprise TSR pour commercialiser D&D. Première entorse à leur entente : il ne propose pas à Arneson d'entrer au capital. Il dira plus tard qu'à aucun moment cette possibilité n'a été envisagée, tant son coauteur montrait peu d'appétence pour les affaires. Dave Arneson ne contestera jamais ce point.

Les deux hommes s'accordent pour qu'il rejoigne la compagnie dès qu'elle dégagera assez de bénéfices pour le salarier. Gygax promet aussi de publier *Dungeon*, le jeu de plateau de l'autre Dave, Megarry, sitôt que TSR aura les fonds nécessaires. C'est alors une perspective assez chimérique. Mais des démonstrations réussies lors du Gen Con 1974 et le bouche-à-oreille lancent le jeu. Contre toute attente, les ventes de D&D décollent.

Le premier tirage de mille exemplaires s'écoule en quelques mois, à 10 dollars pièce (l'équivalent de 70 dollars d'aujourd'hui, soit 64 euros). Plusieurs tirages plus importants suivent. Et ce qui paraissait une douce lubie se concrétise fin 1975-début 1976, quand Gygax est en mesure de proposer un contrat de directeur créatif à Arneson. On pourrait croire à l'apothéose de leur relation, mais les négociations sont laborieuses, très laborieuses même, si l'on en croit le récit qu'en fait Jon Peterson dans *Game Wizards* (MIT Press, 2022, non traduit).

L'aventure d'Arneson à TSR tourne court. Moins d'un an après son installation à Lake Geneva, il quitte l'entreprise fin 1976. Il n'a pas trouvé sa place, disent ses partisans ; il a touché ses limites, persiflent les autres. Et à partir de là, la situation dégénère. Fini la douce émulation intellectuelle. Les deux créateurs ne se parlent plus que par avocats interposés.

L'abcès éclate en 1977 quand, soucieux d'asseoir son autorité sur le jeu et de réduire au passage les droits d'auteur exigibles par Arneson, Gygax a l'idée d'écrire une version avancée des règles, qu'il présente comme un jeu nouveau sur lequel son coauteur ne figure pas et ne touche donc pas un centime. TSR

pense tenir une ligne de défense infranchissable. Mais, tout aussi amateur de *wargames* que son ex-compère, Arneson va réussir à l'enfoncer.

Après des années de contentieux, les deux parties arrivent à un règlement financier en 1982. Qui dit transaction dit compromis. Et qui dit compromis dit que personne ne sort pleinement satisfait de ce cycle judiciaire. Mais Gygax obtient avec cet accord la possibilité de publier les nouvelles versions et rééditions du jeu sans plus jamais mentionner Arneson – ce qui n’a pas de prix à ses yeux. Arneson, lui, a gagné un chèque à sept zéros dans l’affaire, mais il entame un périple dans les oubliettes de l’histoire.

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

Julien Laroche-Joubert