

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

Le coup de pouce de la série « **Stranger Things** » à **Donjons & Dragons**

Par Julien Laroche-Joubert

Publié hier à 17h36

Lecture 5 min.

Article réservé aux abonnés

[Offrir l'article](#)

RÉCIT | « Donjons & Dragons, la saga d'un jeu » (3/6). Depuis 2016, le programme de Netflix agit comme une campagne de publicité géante pour le premier des jeux de rôle, inventé au début des années 1970.



VINCENT ROCHÉ

Joyce Byers vit dans l'Indiana, elle y élève seule ses deux fils. L'aîné est passionné de photographie, le cadet de Donjons & Dragons (D&D). Paru en 1974, le premier jeu de rôle a été inventé dans une station lacustre du Wisconsin qui partage beaucoup de traits communs avec Hawkins, la ville où Joyce est caissière de supermarché : mêmes pavillons propres, même grande rue et même nature omniprésente. Joyce Byers, elle, ressemble à la mère célibataire d'Elliott, le petit héros amateur de parties de D&D dans le film *E.T., l'extra-terrestre*, de Steven Spielberg (1982). Aucun hasard dans ces ressemblances : les deux mères de famille sont des personnages de fiction. Interprétée par Wynona Rider, Joyce Byers est la maman de Will, l'enfant disparu au début de la série *Stranger Things*, visible sur Netflix.

Depuis la diffusion de sa première saison, en 2016, le show fait office de campagne de publicité géante pour Donjons & Dragons. La plate-forme de streaming va même jusqu'à publier des tutoriels sur le Web pour présenter le jeu à ses 230 millions d'abonnés. Des éditions *Strangers Things* des règles de base de D&D sont commercialisées, ainsi que des produits dérivés combinant les logos de la série et du jeu. Un coup de pouce inespéré pour son éditeur, Wizards of the Coast (WOTC) : la cinquième édition du jeu de rôle retrouve des niveaux de vente inédits depuis trente ans et pour le moins inattendus à l'ère des jeux vidéo en réseau. Les parties de D&D se jouent avec en tout et pour tout un crayon, du papier et des dés. Aucun écran n'est nécessaire, puisque tout repose sur le seul « théâtre de l'imagination ».

D&D n'est pas qu'un élément du folklore des années 1980 sur lequel s'appuie la série. La majorité des abonnés Netflix l'ignore sans doute, mais l'histoire même du jeu figure au cœur de l'intrigue de la série. Avant le personnage de Will, il y a eu Dallas, James Dallas Egbert III pour être précis, un jeune homme dont la disparition, bien réelle, sert de trame aux scénaristes de la série *Stranger Things*.

Les emprunts sont légion : un adolescent mal dans sa peau, à la sexualité incertaine, adepte de D&D ; un enquêteur bourru mais attachant ; un réseau de tunnels. Dallas Egbert a disparu sur le campus de la Michigan State University, le 15 août 1979. De l'avis de ses pairs, c'est un étudiant renfermé, surdoué et grand lecteur d'heroic fantasy. Il avait 16 ans à son entrée à l'université, il est très précoce donc, et très fragile. Comme Will.

Gary Gygax en expert

Dans sa chambre, la police découvre un message d'adieu, ou ce qui en tient lieu. Les agents se demandent si l'étudiant n'a pas mis en scène sa disparition. L'attention se porte sur des aimants disposés sur un tableau. On croit y lire un plan du campus, puis une carte de... D&D. Gary Gygax (1938-2008), le créateur du jeu, est invité à se prononcer. Après trois jours de spéculations sur l'agencement des aimants, il conclut à l'absence de référence cachée à son œuvre. Désespérés, les parents de Dallas Egbert embauchent alors un enquêteur privé. L'Amérique de la fin des années 1970 vit dans la terreur du péril sectaire après les dérives meurtrières de Charles Manson, l'enlèvement de Patricia Hearst et le massacre de Jonestown. Dans ce climat, nombre de détectives privés offrent leurs services de « *cult deprogrammers* », mi-sauveteurs, mi-désenvoûteurs.

L'enquêteur recruté par les parents de Dallas Egbert se nomme William C. Dear. L'arme au poing et aux commandes d'un hélicoptère, ce fier Texan prétend avoir tiré nombre d'enfants des griffes de leurs gourous. Il juge le battage médiatique nécessaire pour conserver un maigre espoir de retrouver le disparu. Il s'intéresse à D&D et quand il apprend qu'un réseau de chauffage court sous le campus de l'université, il se persuade que l'adolescent a pu se perdre dans ce dédale lors d'une partie grandeur nature du jeu. Voilà une piste sensationnelle. A son instigation, la presse s'empare de ce hobby incompréhensible où se pratique la magie contre des monstres effrayants.

Les amateurs de jeux de rôle n'ont jamais cessé de reprocher au détective d'avoir publiquement agité l'hypothèse d'un jeu dangereux. Le marketing de son livre *Dungeon Master* (Mifflin Company, 1984, non traduit) fait, certes, grand cas de cette possibilité, mais un article du New York Times relève que le Texan a aussi suivi les pistes de l'homosexualité refoulée et de la toxicomanie galopante du jeune disparu. De même, William C. Dear aurait pris la peine de disputer une partie pour mieux pénétrer l'univers D&D. L'épisode est incertain, mais dans son livre, les mécanismes du jeu, rendus plus simples grâce une deuxième édition, sont retranscrits avec une étonnante justesse.

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



Mais revenons à Dallas Egbert. Au moment où il disparaît, à la fin des années 1970, D&D demeure méconnu du grand public (autrement dit les parents des joueurs). De l'aveu même de son créateur, le battage médiatique autour du fait divers n'a pas que des retombées négatives : « *Cela a eu un effet incroyable sur la notoriété du jeu.* » « *On ne pouvait pas imprimer assez vite pour fournir la demande* », ajoute son adjoint Tim Kask dans un documentaire du *New York Times*, en 2014. Le parfum sulfureux planant autour de la disparition de Dallas Egbert séduit les adolescents et les ventes s'envolent. En 1983, TSR vend près de 1,9 million d'exemplaires de ses principaux livres de règles et réalise un chiffre d'affaires proche de 27 millions de dollars (79 millions de dollars d'aujourd'hui).

La figure du geek

La mère de Dallas Egbert a eu moins de chance que son double fictionnel, Joyce Byers, qui, elle, a retrouvé son fils dans *Stranger Things*. Les investigations du détective Dear piétinent depuis des semaines quand l'adolescent disparu redonne signe de vie en septembre 1979. Il est à La Nouvelle-Orléans, démuné. Il a fait deux tentatives de suicide. William Dear le convainc de rentrer chez ses parents et s'engage à ne pas révéler les causes de sa fuite.

Mais un an après son retour, Dallas Egbert met fin à ses jours. Affranchis de la promesse qu'ils lui ont faite, ses parents révèlent alors la profondeur de son mal-être et égratignent au passage le détective. D&D n'a joué aucun rôle dans la fuite de leur fils. L'étudiant était suicidaire. Cette affaire n'est pas surnaturelle, mais une simple tragédie de l'adolescence et de l'homophobie.

Lire aussi : ["L'émergence de la culture geek est une épopée historique"](#)



Très médiatisée, la disparition de Dallas Egbert a ancré la figure du geek dans l'imaginaire collectif du début des années 1980. De *L'Attrape-cœurs*, le roman de J. D. Salinger (1951), à *La Fureur de vivre*, le film de Nicholas Ray (1955), la fiction regorge depuis longtemps d'histoires d'adolescents inadaptés. Mais après les mouvements hippie et punk, l'époque se familiarise alors avec un nouvel archétype, le geek.

Ethan Gilsdorf, qui fut l'un d'eux, raconte dans *Fantasy Freaks and Gaming Geeks* (Lyon Press, 2008, non traduit), un livre autobiographique, comment D&D a sauvé sa vie. A l'instar de Joyce Byers ou de la maman d'Elliott dans *E.T.*, la

mère de Gilsdorf a élevé seule ses enfants. Et elle est devenue « un monstre » à leurs yeux après un AVC aux lourdes séquelles. S'évader dans la fiction permettra à son fils d'apprendre à ne pas subir sa vie, à interagir, à grandir – ou presque. Soit le cheminement des héros de *Stranger Things*.

Dans la vraie vie aussi, la soif de fiction du geek – geekette au féminin – peut parfois le rendre ridicule et inadapté aux yeux de son entourage. Mais elle l'aide à supporter sa vie, et un jeu comme D&D peut combler un besoin d'évasion. La figure paternelle des geeks, souvent lointaine ou absente, est alors compensée par une autre, réelle ou fictive, plus attentive et bienveillante, comme le sont les personnages de Gandalf et de Dumbledore pour les lecteurs de Tolkien et de J. K. Rowling. En Gary Gygax, le créateur de Donjons & Dragons, plus d'un geek s'est découvert un « grand-père ». Et Joyce Byers, courageuse et obstinée, est leur mère à tous.

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

Donjons & Dragons, un modèle d'évolution

En 1977, une deuxième édition de Donjons & Dragons a rendu le jeu de rôle plus accessible. La réécriture en a été confiée à un neurologue, grand amateur de D&D, John Eric Holmes. Ce travail n'a rien d'une gageure : la première édition était l'œuvre de deux passionnés destinée à d'autres passionnés, elle était au bas mot cryptique. Ni Gygax ni Arneson ne maîtrisent l'art de s'adresser au grand public. Dans la foulée de cette nouvelle édition, le premier sort une version du jeu dite « avancée », Advanced Dungeons & Dragons (AD & D). L'éditeur TSR s'affranchit au passage du standard du jeu vendu en boîte : AD & D est commercialisé sous forme de livres, dont le succès doit beaucoup aux illustrations de Larry Elmore ou Jeff Easley.

Si D&D est censé s'adresser aux joueurs débutants et de premiers niveaux, plutôt de jeunes adolescents ou leurs parents, AD & D doit combler d'aise les passionnés. Depuis ses origines, le système du jeu repose sur différents degrés de difficulté. Le personnage d'un joueur débute au niveau 1, il progresse grâce à un système de points d'expérience engrangés au fil des aventures. Ce mécanisme est une intuition géniale de Dave Arneson, et non de Gary Gygax. Il est resté le principe de base des jeux vidéo modernes : la progression d'un niveau à l'autre renforce l'attachement des joueurs à leur personnage. La complémentarité entre D&D et AD & D ne se prolongera pas. Les deux versions vivent des carrières de facto concurrentes, jusqu'en 1998, et la parution d'une troisième édition, qui les fusionne.

Produits dérivés

Début 1980, le chiffre d'affaires de TSR franchit le cap symbolique du million de dollars. Il a quintuplé en moins de cinq ans, mais il reste inférieur à celui de ses concurrents Avalon Hill et SPI. L'éditeur a vendu 300 000 exemplaires des règles de base du jeu pour la seule année 1979. Et la gamme s'enrichit sans cesse de produits dérivés : du matériel de jeu (dés, blocs-notes), mais surtout des modules et univers. Les premiers sont

des scénarios prêts à jouer, les seconds des manuels décrivant les mondes imaginaires dans lesquels peuvent évoluer les joueurs.



Né de l'engouement pour la littérature fantastique, D&D engendre à son tour ses propres fictions : Blackmoor et Greyhawk d'abord, les univers personnels d'Arneson et de Gygax, des seigneuries médiévales dominées par de (très) gros donjons que les joueurs n'auraient pas trop d'une vie entière pour explorer. Puis d'autres œuvres sont déclinées en romans à succès au cours des années 1980 et 1990 (*Lancedragon*, *Ravenloft*). A la sortie du film *L'Honneur des voleurs*, en 2023, les fans se délecteront du fait qu'il ait pour cadre les Royaumes oubliés, un multivers élaboré par Ed Greenwood, très inspiré du *Narnia* de l'écrivain britannique C.S. Lewis, et lui aussi au cœur de l'intrigue de la série *Stranger Things*.

Julien Laroche-Joubert