

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

En croisade contre Donjons & Dragons

Par Julien Laroche-Joubert

Publié le 28 juillet 2023 à 19h00, modifié le 29 juillet 2023 à 06h41

Lecture 7 min.

Article réservé aux abonnés

[Offrir l'article](#)

RÉCIT | « Donjons & Dragons, la saga d'un jeu » (4/6). Au cours des années 1980 et 1990, le premier jeu de rôle est accusé par une alliance de parents en colère et de fundamentalistes chrétiens d'être une religion sataniste et de rendre suicidaire la jeunesse américaine. Patricia Pulling, qui a perdu un fils, est leur porte-voix.



VINCENT ROCHÉ

La vie de Patricia Pulling a basculé le 9 juin 1982. Au bout de l'allée menant à sa propriété, cette femme d'une trentaine d'années, mère de famille aisée, découvre l'horreur sur son perron. Son fils Irving baigne dans son sang. Il vient de se tuer d'une balle dans la poitrine avec l'une des armes de la famille. Ivre de chagrin, sa mère apprend dans les jours suivants qu'il s'adonnait à la nouvelle

passion de la jeunesse américaine : Donjons & Dragons (D&D), le premier jeu de rôle, publié en 1974. Patricia Pulling tient là une explication plus convaincante à ses yeux que les curieux poèmes ou les comportements délirants de son fils avant cette issue fatale : c'est ce jeu satanique qui a poussé Irving à se tuer.

La mère, dévastée, fonde une association avec d'autres parents endeuillés pour poursuivre les éditeurs de Donjons & Dragons et obtenir réparation des universités et lycées qui ont laissé leurs élèves pratiquer le jeu. Son acronyme est BADD, pour Bothered About Dungeons & Dragons (« préoccupés par Donjons & Dragons »). Ce militantisme permet à Patricia Pulling de donner un sens à son drame, elle sera celle qui a alerté l'Amérique du péril.

L'assiste dans sa quête Thomas Radecki, un psychiatre décidé à faire interdire le jeu. Mais un psychiatre dont on découvrira qu'il a tendance à mentir sur ses états de service : il sera poursuivi pour agressions sexuelles après avoir été radié dans les années 1990. Plus prestigieux encore, M^{me} Pulling est adoubée par Tipper Gore, la femme du futur vice-président Al Gore, partie en croisade dans les années 1980 contre l'industrie musicale et ses chansons aux paroles trop explicites.

L'heure de gloire de Patricia Pulling sonne en 1985. Entourée des siens, elle raconte dans « 60 Minutes », une émission de CBS qui jouit d'un immense crédit, comment son fils aurait perdu pied à cause de D&D. Par crainte de nuire à ses proches, il aurait préféré se suicider pour les protéger. En pleurs, la petite sœur d'Irving témoigne que son frère aurait menacé de la tuer. Sa mère dénonce le commerce odieux des éditeurs du jeu, TSR. Comment résister au désarroi d'une femme dont « *on a ravi* » l'enfant ? Aucune contre-enquête n'est menée par l'émission, qui accueille telles quelles ces allégations et celles de policiers imputant à D&D une litanie glaçante de suicides et de crimes. Pire, TSR est accusé de faire pression sur d'héroïques enquêteurs.

« Chasse aux sorcières »

La parole est certes donnée au créateur de D&D, Gary Gygax (1938-2008), mais le montage de l'émission joue en sa défaveur. Ce n'est pas parce qu'on joue à tuer des démons fictifs qu'on devient sataniste ou meurtrier, argumente Gygax.

« *Personne ne sort ruiné d'une partie de Monopoly* », rappelle-t-il. D&D repose sur

le « faire semblant », principe à la base de n'importe quel jeu depuis « le gendarme et les voleurs » des cours d'école. Des joueurs se rassemblent autour d'une table pour incarner des personnages et vivre une aventure, aux contours progressivement dévoilés par l'un ou l'une d'entre eux. Gary Gygax dénonce un climat de « *chasse aux sorcières* ». En vain. Bien aidée par « 60 Minutes », Patricia Pulling devient une sommité de la lutte contre l'occultisme, une lanceuse d'alerte avant l'heure. Elle intervient comme consultante auprès des policiers sitôt qu'un exemplaire de D&D est découvert chez un suicidé ou chez un assassin.

Les campagnes orchestrées par les fundamentalistes chrétiens et la mère d'Irving Pulling prennent une telle ampleur que l'éditeur de Donjons & Dragons doit procéder à un recrutement imprévu : TSR s'attache les services d'une psychologue pour porter la contradiction dans les médias et défendre le jeu lors des multiples demandes d'interdiction que des parents en colère réclament aux établissements scolaires du pays. TSR espère ainsi sauver la distribution de ses produits dans les Etats les plus religieux des Etats-Unis. Le côté sulfureux et l'érotisme de l'imagerie médiévale-fantastique du jeu ont, il est vrai, beaucoup fait pour séduire sa clientèle, quasi exclusivement masculine.

Joseph Laycock, spécialiste de l'histoire des religions à la Texas State University, a été joueur dans sa jeunesse. Il a vécu de plein fouet ce qu'on a qualifié de « *panique morale* », selon un concept forgé par le sociologue Stanley Cohen, qui s'applique quand une pratique culturelle d'une nouvelle génération effraie ses devancières. Devenu universitaire à l'orée des années 2000, frappé par la rapide amnésie du pays au sujet des délires conspirationnistes de M^{me} Pulling, Joseph Laycock revisite dans son ouvrage *Dangerous Games* (University of California Press, 2008, non traduit), les thèses de Johan Huizinga, Roger Caillois ou encore Mircea Eliade, en rappelant la parenté entre jeu et religion. La seule certitude de tout individu étant sa disparition programmée, tout un chacun, insiste Laycock, a besoin de fiction, qu'elle soit religieuse ou ludique, pour donner du sens à sa vie.

De fait, la religiosité est omniprésente en arrière-plan de Donjons & Dragons, et ce dès la première édition. Le jeu propose trois catégories de personnages : guerrier, magicien et... clerc. Plus guérisseur que religieux, ce dernier n'en est pas moins bardé de tout un attirail de crucifix et d'eau bénite. C'est le fruit de la passion d'un des créateurs du jeu, Dave Arneson, pour les films de vampires des

studios britanniques Hammer, librement inspirés de Bram Stoker, l'auteur de *Dracula*. Chaque personnage de D&D doit choisir s'il se met au service de la Loi ou du Chaos, un manichéisme emprunté par Gary Gygax au *Cycle d'Elric* du romancier britannique Michaël Moorcock. Pour ses détracteurs, cette table dite d'alignement, au sens d'obédience, est bêtement réductrice. Pour ses fans, ce mécanisme simple introduit de la subtilité dans le jeu. Pour M^{me} Pulling, on s'en doute, cela prouve que D&D est bien une religion.

Deux créateurs du jeu pourtant croyants

Aussi délirantes que soient les contre-vérités assénées par les fundamentalistes chrétiens, il n'y a rien de surprenant, constate Joseph Laycock, à ce que des croyants littéralistes rejettent D&D, puisqu'ils rejettent toute fiction. Le réel étant l'œuvre de Dieu, imaginer d'autres mondes est impie. Ironie de l'histoire, les deux créateurs du jeu sont croyants. Gary Gygax a même été un zélé témoin de Jéhovah au cours des années 1970 – pour plaire à sa femme, expliquera-t-il après leur divorce. Après une période où il s'éloigne des Eglises et se rapproche d'Hollywood, il retrouvera la foi à la fin de sa vie. Dave Arneson, lui, accomplit des missions évangéliques au cours des années 1980.

Dans sa démarche universitaire, Joseph Laycock revient au point de départ de l'affaire et rétablit les faits autour du suicide d'Irving Pulling. Ce qu'il raconte est édifiant. Selon lui, l'enfant était en proie à des bouffées délirantes que ses parents niaient. Il était en grande souffrance psychique. Comme souvent, relève le chercheur, une mise en cause, en l'occurrence celle de D&D, en masque d'autres.

En France, dans les années 1990, c'est un psychiatre, Jean-Marie Abgrall, qui va incarner la lutte contre le jeu. Il a publié plusieurs ouvrages sur le péril sectaire, dont il se revendique expert, quand, en 1995, l'émission « Bas les masques » va asseoir sa notoriété en donnant la parole à des parents endeuillés. Fort de sa légitimité médicale, le psychiatre assène que le jeu est dangereux : « *J'ai dans mes patients beaucoup de personnes dont je n'ai découvert que trop tard que le jeu de rôle est à l'origine de leur psychose.* » Le docteur Christian Lehmann, ancien urgentiste et lui-même joueur, a raconté en 2016, dans un entretien avec le site 500nuancesdegeek.fr, qu'il avait tenté de dialoguer avec son confrère sur

les causes des raptus qu'il a cités en exemple pour condamner la pratique du jeu. En vain.

L'émission sème la panique. Affolées, nombre d'écoles et de bibliothèques françaises suspendent la pratique du jeu de rôle. « *Loin de moi l'idée de dire qu'une pratique du jeu ne peut pas poser problème*, remarque aujourd'hui le docteur Bruno Rocher, du centre d'addictologie du CHU de Nantes. *Mais il en va de même pour toute activité humaine si elle est excessive.* » Les vétérans du jeu de rôle admettent volontiers son caractère addictif. Certains évoquent même des études compromises pour cause de passion dévorante. Mais nulle trace d'épidémie psychiatrique liée au jeu n'a été documentée pour autant et le regain actuel de popularité de Donjons & Dragons ne se traduit pas par des prises en charge médicales.

« Sécurité émotionnelle »

L'argumentaire choc de Patricia Pulling comporte une faille : le nombre de suicides n'est pas plus élevé parmi les adeptes de D&D que dans le reste de la jeunesse, en dépit de ce qu'elle affirme en maniant des statistiques avec autant de sérieux que, disons, Donald Trump après elle. Jean-Marie Abgrall, lui, refuse désormais de parler à la presse. Une étude est en cours en 2023, sous la direction du professeur Joël Billieux, à l'université de Lausanne, pour valider l'utilisation de jeu de rôle dans l'accompagnement de personnes en état d'anxiété sociale, en particulier de personnes dépendantes aux jeux vidéo.

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



La réflexion des joueurs sur la pratique de leur hobby a mûri depuis ces polémiques, analysent Jérôme Larre et Coralie David, des Editions Lapin Marteau. Beaucoup d'adeptes se sont emparés de nos jours du concept de « sécurité émotionnelle ». Le principe est de placer des garde-fous pour s'assurer que personne ne se sente mal à l'aise dans les interactions du jeu ou dans les situations abordées en cours de partie. Une carte X a fait son apparition sur les tables de jeu, une sorte de bouton panique actionnable à tout moment. Un travail sur les limites est également encouragé entre les maîtres du jeu et les joueurs pour déterminer ce que chacun accepte ou non de jouer, et en compagnie de qui.

Dans les années 1990, Patricia Pulling a fini par se discréditer à force d'outrances. Allant au bout de sa logique, elle a servi de caution au système dit de « défense D&D », soit une plaidoirie en irresponsabilité que certains avocats pénalistes américains avaient vite fait de brandir. A plus d'une occasion, elle a été convoquée à la barre en tant qu'« experte » et a témoigné en faveur d'accusés prétendant avoir agi sous l'emprise du jeu. Mais les juges n'ont pas été convaincus par cette fable et cette alliance de circonstance n'a pas prospéré. M^{me} Pulling décédera d'un cancer en 1997 et son association BADD ne survivra pas au décès de sa fondatrice.

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

Julien Laroche-Joubert