

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

Donjons & Dragons face à une double menace existentielle

Par Julien Laroche-Joubert

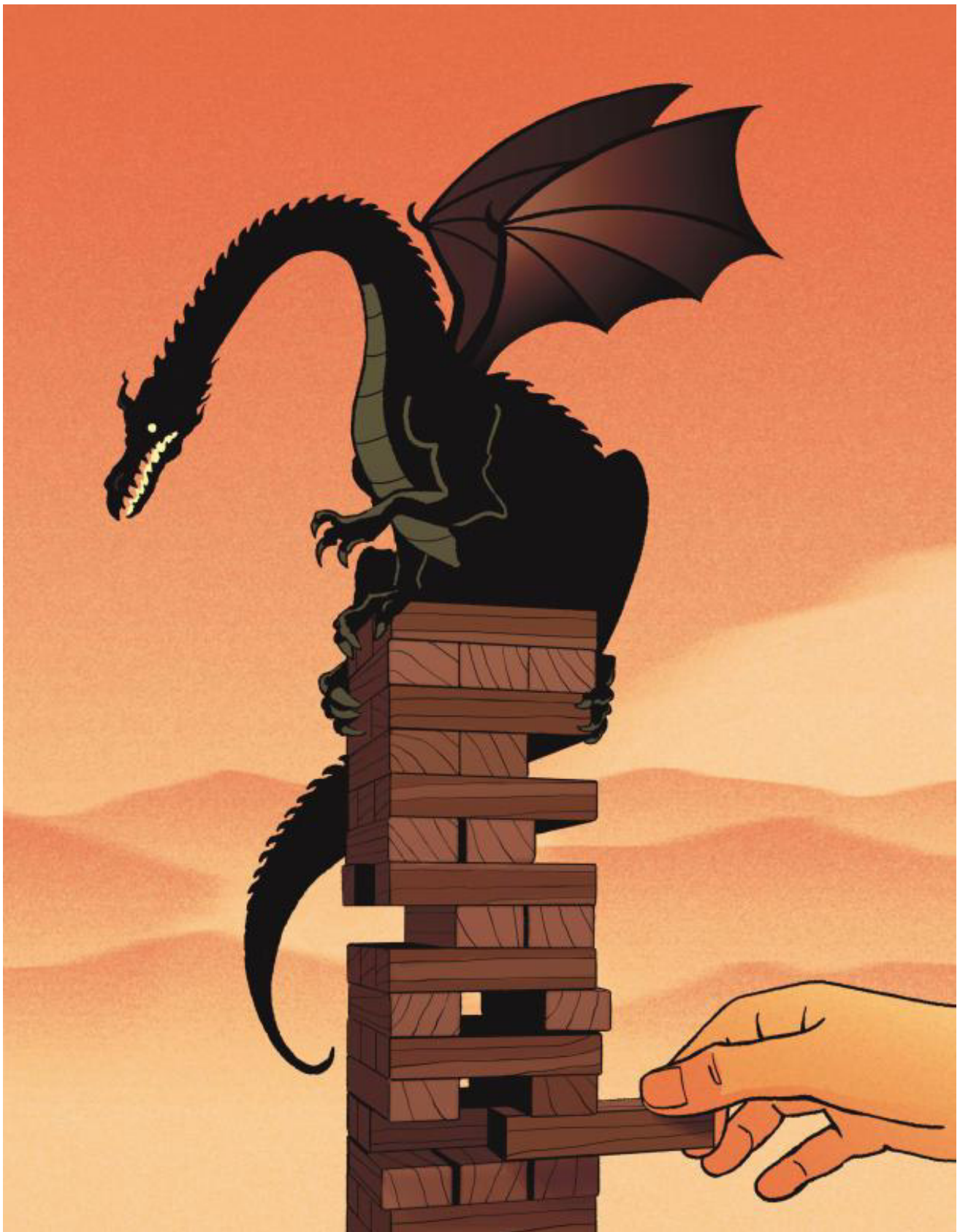
Publié hier à 19h00

Lecture 7 min.

Article réservé aux abonnés

[Offrir l'article](#)

RÉCIT | « Donjons & Dragons, la saga d'un jeu » (6/6). Inventé en 1974, le premier jeu de rôle affronte deux dangers en 2023 : la remise en cause de son modèle économique inspiré du logiciel libre et la critique virulente de ses biais culturels.



VINCENT ROCHÉ

Linda Codega a commencé l'année 2023 avec un scoop comme peu de ses confrères ont la chance d'en publier une fois dans leur vie. Trentenaire, ce journaliste se définit comme « *queer, sudiste non binaire vivant à Yankeeland* » et travaille pour *Gizmodo*, magazine Internet consacré aux nouvelles technologies. Son info exclusive a fait l'effet d'un Watergate dans le petit monde des fans de

Donjons & Dragons (D&D) : l'éditeur du premier jeu de rôle de l'histoire s'apprêtait à révoquer l'Open Game License (OGL). Inspirée du logiciel libre, cette licence gratuite permet, depuis l'an 2000, à des tiers de produire des contenus destinés au plus célèbre des jeux de rôle, sans acquitter de royalties à son propriétaire, l'éditeur Wizards of the Coast (WOTC).

A la première lecture, les termes de la licence gratuite semblent sans équivoque : une fois accordée, sauf à ce que le licencié en enfreigne les termes, elle est perpétuelle. L'idée de toucher à ce sacro-saint principe, révélée par Linda Codega, a été vécue comme une offense par les adeptes du jeu. Depuis ses origines, la popularité de D&D repose, en effet, sur la créativité de ses fans et leur respect plus ou moins scrupuleux de la propriété intellectuelle. Ce sont eux qui se ruinent pour collectionner tout ce qui a trait à leur passion, eux qui recrutent d'autres joueurs et donc de nouveaux clients. Et s'ils se divisent souvent sur toutes sortes de sujets, ils se retrouvent là pour s'opposer à ce qu'ils tiennent pour une trahison de WOTC, tant cette licence est devenue, à leurs yeux, consubstantielle du hobby.

Il est rare que le PDG d'une entreprise admette en public que celle-ci s'est fourvoyée. C'est pourtant ce qu'a fini par concéder Chris Cocks, le 31 mars, au micro du site *The Verge*, après avoir battu en retraite face à la menace d'un boycott de ses clients. M. Cocks dirige Hasbro, la maison mère depuis 1999 de l'éditeur de D&D, qui a engrangé 1,3 milliard de dollars (1,2 milliard d'euros) en 2021, soit environ 20 % des revenus du groupe et la moitié de ses profits. D&D ne génère qu'un modeste 10 % de ce chiffre d'affaires, mais Cynthia Williams, présidente de WOTC depuis 2022, a un modèle en tête pour lui, celui de Disney et de Marvel. Elle se dit convaincue que le jeu est une pépite sous-exploitée. Les fans, eux, ont tôt fait de voir dans cette cupide certitude le moteur de l'offensive contre leur Open Game License chérie.

Il y a une bonne fée dans tout conte pour enfants digne de ce nom. Celle de D&D s'appelle Peter Adkison. Elle a les traits d'un sexagénaire dont la disponibilité paraît sans limite quand il fait visiter Seattle, capitale de la série télévisée *Grey's Anatomy*, mais aussi siège de l'éditeur WOTC depuis 1990. Fondateur de la société, Peter Adkison est une personnalité singulière dans le milieu du jeu de rôle : personne ne dit de mal de lui. Autant les créateurs de D&D, Gary Gygax (1938-2008) et Dave Arneson (1947-2009), font l'objet de discorde, autant lui est

salué pour avoir sauvé le jeu, à la fin des années 1990. Et quand il est question de l'Open Game License, c'est vers lui que se tournent les regards des fans, puisqu'il présidait aux destinées de D&D quand elle a été promulguée en 2000.

Asphyxier la concurrence

Trois ans plus tôt, WOTC avait racheté son éditeur, TSR, pour 30 millions de dollars, soit le montant de ses dettes. A cette époque, le dragon est au plus mal. Son chiffre d'affaires décline d'année en année et repose sur un noyau de fidèles déjà vieillissants. Cela ne retient pas Peter Adkison de mettre en chantier une troisième édition des règles de base, en 1998, très bien accueillie par les fans, qui l'adoptent – et donc l'achètent. C'est dans ce contexte que le jeu mise sur la licence libre. Plus machiavélique qu'altruiste, la manœuvre consiste à asphyxier la concurrence d'autres jeux. Et la stratégie s'avère payante. Eux-mêmes confrontés à un marché baissier, les rivaux de WOTC se lancent dans l'édition pour D&D en espérant séduire sa nombreuse clientèle.

Depuis sa promulgation, la licence OGL a permis à Donjons & Dragons de demeurer le plus populaire des jeux de rôle. Pourquoi renoncer à cette stratégie gagnante ? L'essor du financement participatif pourrait fournir une explication. Inexistant lors du lancement de l'OGL, le crowdfunding est devenu un pilier de l'industrie du jeu depuis une dizaine d'années. *« 30 % des sommes collectées sur Kickstarter bénéficient à ce secteur, soit 2 milliards d'euros investis depuis 2009 »*, estime Alexandre Boucherot, fondateur d'Ulule, une plate-forme rivale.

Ce préfinancement permet à des éditeurs concurrents de WOTC de prospérer en publiant sous OGL des contenus compatibles avec D&D : des scénarios, c'est-à-dire des aventures prêtes à jouer, des univers fictionnels couvrant de multiples niches créatives. De quoi inciter Hasbro à tenter cette manœuvre hasardeuse ? C'est plausible. De quoi alarmer les fans, furieux à l'idée de perdre cette richesse éditoriale, c'est certain. Contacté par *Le Monde*, WOTC n'a pas souhaité s'exprimer sur cet épisode.

Lire aussi l'analyse : [Disney emporté par la guerre culturelle américaine](#)



Pour l'éditeur de D&D, ce dommage commercial est d'autant plus ballot qu'il avait plutôt bien affronté l'autre grand sujet menaçant sa réputation. L'essor des études décoloniales et de genre a entraîné une relecture pour le moins critique

de Donjons & Dragons. Le débat a fracturé la communauté des fans avec, de façon très simplifiée, d'un côté ceux qu'on appelle les « grognards », qui jugent qu'on ne peut plus rien jouer avec ces grilles de lecture, de l'autre les « déconstruits », qui voient des micro-agressions partout.

Face à cette polarisation, WOTC marche sur une corde raide. Depuis 2020, l'éditeur place des avertissements en exergue des rééditions de contenus jugés choquants par sa clientèle récente. De même fait-il assaut d'inclusivité dans sa communication, tout en veillant à ne pas trop heurter les tenants du « c'était mieux avant ».

Exotisme et sexisme

A l'origine, D&D repose sur un imaginaire des années 1930 où la culture dominante est occidentale et machiste – le livre de chevet du créateur du jeu Gary Gygax, *Conan le Barbare*, de Robert Howard, a été publié en 1932. L'autre y a les traits d'un monstre racisé qu'on massacre, ou d'une sorcière court-vêtue qu'on tire par les cheveux. En 1997, John Holland, directeur artistique chez TSR, estimait, sur la chaîne publique américaine PBS, que la clé du succès de D&D réside dans l'envie universellement partagée d'être un héros.

Mais, pour Gary Gygax, les femmes ne cultivent pas cette soif d'aventure qui taraude le mâle, et sa vision de l'ailleurs est toujours parée d'exotisme. Ces biais culturels enracinés dans un imaginaire médiéval-fantastique, anglo-saxon, expliquent largement l'échec commercial du jeu au Japon, selon Bounthavy Suvilay, autrice d'*Indie Games* (Bragelonne, 2022).

Ce n'est sans doute pas un hasard si Ed Greenwood, auteur des *Royaumes oubliés*, l'univers fictionnel le plus populaire développé pour Donjons & Dragons, cite *Le Héros aux mille et un visages* (J'ai Lu, 2013) comme source d'inspiration de son œuvre. Cet ouvrage du mythologue Joseph Campbell, paru à la fin des années 1940, est un best-seller de vulgarisation des théories du philosophe Mircea Eliade et du psychanalyste Carl Gustav Jung.

Sa thèse principale : l'humanité repose sur des archétypes, par-delà les différences culturelles. Chaque archétype rassemble l'expérience ancestrale de l'homme dans des situations types, résume Gilles Hiéronimus, spécialiste de Bachelard et de Jung. Le héros, qu'il soit chevalier ou messie, en est l'un des

principaux, ce qui expliquerait la soif de fiction et de religion. Les critiques de ces théories universalistes rappellent toutefois que les thèses de Jung et d'Eliade sont eurocentrées et contemporaines de la montée du fascisme et du nazisme.

Lire aussi l'entretien (2010) : [Benjamin Nudgent, journaliste et écrivain : « Les nerds représentent aujourd'hui une contre-culture acceptable »](#)



Dans *The Privilege of Play* (MIT Press, 2023, non traduit), Aaron Trammell, spécialiste des jeux et des biais culturels, s'en prend à la figure iconique et d'ordinaire sympathique du geek, le cœur de la clientèle de D&D. Cet archétype d'adolescent mal dans sa peau, pourtant fort éloigné des surhommes aryens, n'est rien de moins qu'une incarnation du « privilège blanc », avance l'auteur. Il est le fruit du « *white flight* », cette migration de la bourgeoisie blanche américaine vers des banlieues non mixtes, à partir des années 1950. Il pratique en toute bonne conscience le jeu de rôle de façon ségréguée, sans interroger ses biais de perception. Le jeu ne véhicule pas des archétypes mais des stéréotypes, conclut Aaron Trammell.

Origine libertaire

Cette lecture militante hérisse, on s'en doute, les gardiens du temple. Mais pas seulement, comme lorsqu'elle pose la question de ce qui peut être ou ne pas être joué, soit une remise en cause fondamentale des principes du jeu de rôle. Peut-on interpréter un autre que soi sans verser dans l'appropriation culturelle, s'interrogent les rôlistes les plus critiques ? Sociologue spécialiste des industries culturelles, Olivier Caïra s'inquiète de cette remise en cause de la fiction : « *Il y a un risque d'enfermement identitaire si les œuvres de l'imaginaire ne reposent pas sur une exploration de l'altérité.* »

L'historien William Blanc, auteur de *Winter is Coming. Une brève histoire politique de la fantasy* (Libertalia, 2019), juge réductrice toute lecture omettant l'origine libertaire du jeu avec ses mécanismes collaboratifs et son scénario originel, quasi révolutionnaire : chasser le seigneur de son donjon. S'il semble évident que des barrières de race et de genre ont contaminé le hobby, la barrière de classe demeure la plus importante aux yeux de l'historien. D&D est resté, depuis cinquante ans, un loisir de la jeunesse aisée, majoritairement blanche, parce qu'il repose sur une culture du livre, plus accessible aux privilégiés. Tout virtuel qu'il soit, le jeu n'en est pas moins tributaire du réel.

En un demi-siècle d'existence, l'invention bricolée par deux amateurs de littérature médiévale-fantastique, dans un coin paumé du Wisconsin, s'est vu reprocher tour à tour d'être invendable et cryptique, puis de dévoyer la jeunesse et de menacer les valeurs traditionnelles, et enfin de stigmatiser les minorités et de promouvoir les stéréotypes d'une culture raciste, belliqueuse et genrée.

Mais, dans le même temps, objectent ses adeptes, il a permis à des dizaines de millions de personnes de s'évader, de stimuler leur imagination et de tester les limites de leur personnalité. « *D&D est comme la langue anglaise, impérial et imparfait, mais tout le monde continue à y jouer* », s'amuse l'historien Jon Peterson. « *Et aucun jeu n'est parvenu à le détrôner, tout comme l'espéranto n'a pas supplanté l'anglais* », lance-t-il, comme un défi pour le demi-siècle à venir.

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

Entretiens réalisés pour cette série

¶ Pour les besoins de sa série d'été, l'auteur s'est entretenu avec Peter Adkison (fondateur de WOTC), Farid Ben Salem (conférencier), Joël Billieux (chercheur en psychopathologie), William Blanc (historien), Hayleygh Boshier (avocate), Alexandre Boucherot (fondateur de Ulule), Olivier Caïra (sociologue), Linda Codega (journaliste), Coralie David (éditrice), Wayne Davis (podcasteur), Mary Flanagan (créatrice de jeu), Vanessa Glowinski (formatrice), Didier Guiserix (journaliste et créateur de jeu), Gilles Hieronimus (philosophe), Jérôme Larre (éditeur), Joseph Laycock (philosophe), Christian Lehman (journaliste), François Marcela-Froideval (concepteur de jeu et scénariste de BD), Mike Mearls (concepteur de jeu), Griffith Morgan (documentariste), Jon Peterson (historien), Julien Pirou (concepteur de jeu), Ben Riggs (historien), Bruno Rocher (psychiatre), Pierre Rosenthal (journaliste et créateur de jeu), Bounthavy Suvilay (journaliste), Sandrine Vara (avocate) et Michael Witwer (biographe).

Julien Laroche-Joubert