Accusé de perpétuer des stéréotypes racistes et sexistes, le jeu «Donjons et Dragons», créé en 1974, se réinvente.

11/04/2023 à 16h14



(…)

L'éditeur américain de *Donjons et Dragons*, Wizards of the Coast, égrène ainsi depuis deux ans quelques changements qui seront introduits dans la prochaine édition du jeu. Certaines caractéristiques des races de l'univers D&D passeront ainsi de l'inné à l'acquis. On ne naît plus nain robuste, on le devient. D'autres choix plus symboliques transforment les orcs – des «méchants» historiques communs à de nombreux univers fantastiques – en personnages jouables par défaut – ce qui n'était pas auparavant le cas. Ces évolutions des mécaniques du jeu s'accompagnent d'une refonte de la manière de présenter espèces, cultures et genres. L'une des plus symboliques a été présentée en décembre : l'éditeur a annoncé

son intention de supprimer le mot «race» de ses livres, au profit du mot «espèce», jugé moins *«problématique».*

Ce changement de cap s'amorce à l'été 2020. Dans la foulée du mouvement Black Lives Matter, des critiques fusent sur l'univers de D&D, accusé d'entretenir un racisme systémique. La description traditionnelle des races non humaines n'est effectivement pas sans quelques déterminismes : les hauts elfes sont beaux, les orcs sont simplets et brutaux, etc. *«Il y a eu un réveil des consciences aux États-Unis»,* explique l'auteur et animateur de jeux de rôle Fibre Tigre (*Aria*, *Stars*). *Le public s'est soudainement demandé pourquoi les elfes noirs sont cruels et méchants, alors que les elfes non-noirs ne le sont pas. Il y a une raison historique, bien sûr, puisque ces choses s'expliquent par l'assimilation de la mythologie nordique par Tolkien puis par les créateurs de D&D ; mais sémantiquement, aujourd'hui, cela ne passe plus.»*

(…)

www.lefigaro.fr