

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



Article rédigé par *Fdesouche*, le 12 avril 2023

Source [Fdesouche] : 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.*»

Retrouver l'intégralité de l'article [en cliquant ici](#)

12/04/2023 01:00